
LA JUNGLA DE DONKEY KONG: EDICIÓN ESPECIAL
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
DK
Año 24 No.1
$35.00 M.N.
7 509997 004624 01
270315

SUMARIO

◀ Un gigante que todos amamos en los videojuegos.

© Nintendo

GRANDIOSO CONTENIDO

TOP 10 Aliados

Algunos aparecieron sólo una vez y otros se convirtieron en grandes personajes de la serie. Conócelos a todos.



SUMARIO
Jungla de Donkey Kong

◀ La rivalidad entre **Mario y DK** resurgió en el Game Boy Advance.

DK Bongoes

El uso de este accesorio, hizo que ciertos juegos de **Donkey Kong** tuvieran una experiencia de *gameplay* bastante creativa.



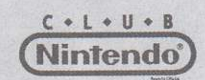
SUS OTRAS MONERÍAS

PROFILES

Te comentamos los detalles de cada uno de los protagonistas principales de **DK Country**.

EDITORIAL





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF. Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DIRECTORA EJECUTIVA EDITORIAL
Julia Santibáñez Escobar

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran

DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS

GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS

DIRECTORES DE CUENTAS
Óscar Gaona Lozano
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600

DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADORA COMERCIAL DIGITAL
Flor Alonso

COORDINADOR COMERCIAL DIGITAL
Anuar Bajos

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estévez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE
Éricka Jesús García

MARKETING

DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES

DIRECTOR DE OPERACIONES
John Jairo Mejía

COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES
Ramón García Calderón

COORDINADOR DE CIRCULACIÓN
César Jacques Cuevas

COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL
Luis Velasco Hernández

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Oziel Fontecha

CENTROAMÉRICA

GERENTE GENERAL
Francisco Campos

DIRECTORA COMERCIAL
EL SALVADOR, COSTA RICA Y PANAMÁ
Edith Marroquín

DIRECTORA COMERCIAL
GUATEMALA, HONDURAS Y NICARAGUA
Karla Cardona

BRAND MANAGER PANAMÁ
Sharine Teng

BRAND MANAGER COSTA RICA
Iris Bendror

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
CENTROAMÉRICA Y REPÚBLICA DOMINICANA
Danisa Manzanares

JEFE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
CENTROAMÉRICA
Gustavo De León




TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

¡Qué lleguen las ediciones especiales durante 2015! ¡Estarán de pelos!



▲ ¡La evolución de Nintendo!

Cuando decidimos qué personaje sería el protagonista de nuestro siguiente especial, fue casi unánime la elección. Todos coincidimos en que era momento de darle su lugar a otro gran ícono de los videojuegos, un ser que robó la atención en las arcadias. **Donkey Kong** es sin lugar a dudas, parte de la historia inicial de los videojuegos. Muchos piensan que él ha sido siempre el malo de la "película", pero esto no es así, aquí veremos cuál ha sido su rol dentro de los múltiples desarrollos en los que participa desde sus inicios claro está, cambiando tal vez la percepción que tenían algunos. Las generaciones avanzan dentro de la dinastía Kong con **Kranky**, **Jr.** y más, por lo cual recorreremos el árbol genialógico de la familia. ¡Acompáñame!

Durante el año continuaremos con estos especiales, estoy seguro que serán de tu agrado. Son ediciones que no encontrarás en otro lado, ni siquiera en Internet. Están elaboradas con mucho conocimiento, trabajo y pasión. ¡Hasta la próxima!

Toño Rodríguez
Editor


NUESTRA
PORTADA
DK

Donkey Kong

1994 Fue un gran año para el mundo de los videojuegos, en especial para SNES, allí vimos juegos como **Ken Griffey Jr.**, **Demon's Crest**, **Killer Instinct** y y claro, **DK Country**, que sacaría del retiro al gorila y le daría paso a diversas aventuras.

◀ El gorila ya es indispensable en las aventuras de Nintendo.





▶ Los barriles tienen múltiples usos, como recuperar a un aliado.



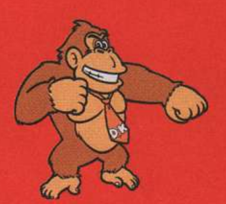
Conoce cómo ha evolucionado el simpático gorila



Desde la clásica arcadia, hasta lo más reciente en **Donkey Kong Tropical Freeze**



Donkey Kong **1981**



Donkey Kong **1994**



Donkey Kong Country **1994**



Donkey Kong 64 **1999**



Mario vs. Donkey Kong **2004**

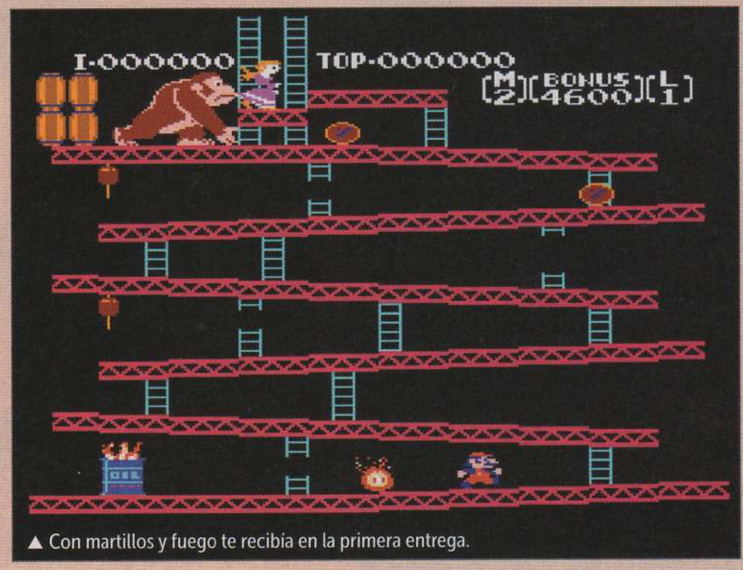


Donkey Konga **2004**



▲ Originalmente, el gorila no tenía corbata roja. ¿Lo notaste?

▲ **Diddy** es un gran compañero de aventuras, ¿no crees?



▲ Con martillos y fuego te recibía en la primera entrega.

De villano a héroe

Pocos son los personajes que logran llegar a la cumbre, al punto donde incluso la gente que no conoce de juegos de video los ubica o reconoce. Tal es el caso de **Mario**, **Bowser** o **Toad**, por mencionar algunos; pero otro ícono clásico surgió en 1981, junto con **Mario** y, auque estuvo ausente por varios años, regresó para demostrar que aún tenía mucho que ofrecer.

Nos referimos a **Donkey Kong**, el famoso gorila de Nintendo que desde hace más de tres décadas nos ha entretenido con sus múltiples aventuras. Si recuerdas, originalmente lo conocimos como el villano a quien **Jumpan** (así se le conoció antes a **Mario**) debía vencer para rescatar a la simpática damisela en peligro, **Pauline**. Personaje que quizá estuvo inspirado en la idea de **"The Perils of Pauline"** serie de cortometrajes que dirigieron Louis Gasnier y Donald McKenzie en 1914 y que, desde entonces, ha tenido diversas adaptaciones e incluso ediciones en cómics u otros medios.

La historia continúa

Aunque hubieron múltiples títulos de esta serie, muchos incluso donde aparece **Donkey Kong Jr.**, no fue sino hasta que Rare tomó las riendas de la serie e hizo una espectacular trilogía, de la cual te comentamos detalladamente en este mismo especial. De hecho, la primera, **Donkey Kong Country**, brilló notablemente por lo bien que lograron generar los gráficos en Super Nintendo, cuando muchos pensaban que dicha consola no podía ofrecer


DK Jungle Beat
2005

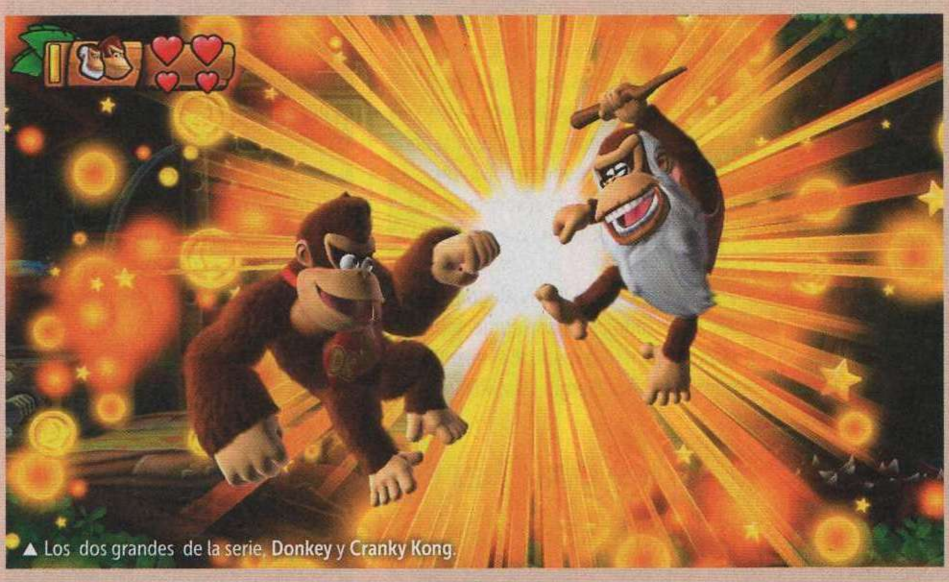

DK King of Swing
2005


DK Jungle Climber
2005


DK Barrel Blast
2005


DKC: Returns
2010


DKC: Tropical Freeze
2014


▲ Los dos grandes de la serie, **Donkey** y **Cranky Kong**.

▼ A **Candy Kong** la vemos desde el original **DK Country**.

más en ese aspecto. La técnica utilizada se denominó *Advanced Computer Modelling* o ACM y generaba imágenes tridimensionales prerrenderizadas, lo cual, como mencionamos antes, era impensable en la consola de 16 bits; esta misma técnica fue la que utilizaron para adaptar **Killer Instinct** de arcadias a SNES, y vaya que no defraudó.

En posteriores juegos, **Donkey** incluso no sería el protagonista, sin embargo, los nuevos héroes daban frescura a las aventuras, de esta forma vimos como **Diddy** tomaba el protagonismo al lado de **Dixie**, y luego ella haría lo mismo junto a su primo, **Kiddy**. De la trilogía original en general, para muchos, **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** es considerado como el mejor, por lo bien de su desarrollo y de la gran ambientación musical que se disfruta en todo momento.

En cambio, hay quienes criticaron la tercera entrega por la falta de carisma de **Kiddy**, sin embargo, el juego en sí es sólido en su desarrollo, así que no dudamos en recomendartelo.

Por supuesto, allí no termina la acción de los gorilas, hay múltiples juegos donde contamos con su presencia, muchos de ellos deportivos como **Mario Kart**, **Mario SuperStar Baseball** o **Nintendo Land**, este último de Wii U y que te pone a prueba en un nivel donde debes controlar un carro de mina y claro, los **Game & Watch** que ya son un clásico para los coleccionistas, así como también lo es este mismo especial de la revista Club Nintendo que tienes en tus manos. ¡Disfrútalo!

¿Sabías que Wrinkly Kong es la esposa de Cranky y, por lo tanto, abuela del actual Donkey Kong?

Tu voz

El renacer de la serie Donkey Kong

Alfonso Navarrete

A través del correo electrónico, Alfonso nos comenta que el primer **DK Country** se encuentra dentro de sus favoritos de SNES, pues ofreció un verdadero cambio visual y auditivo.



Muchos personajes o series quedan en el olvido luego de ofrecer alguna entrega exitosa, otros han logrado tal aceptación, que se les puede considerar clásicos inmediatos y siguen vigentes.

En el caso de **Donkey Kong**, tuvo un impactante debut en arcadia, aunque su rol era de villano. Sin embargo, consiguió que los reflectores se fijaran en él, incluso los de los estudios Universal. En el NES vimos varias secuelas, alunas teniendo a su hijo como protagonista, pero poco a poco, el interés de los jugadores y de Nintendo hacia este enorme gorila, iba decreciendo.

En 1984, tres años después de la primera arcadia, sale **DK3**, y de allí no pasó nada (sin contar la reedición "**Classic**" de los dos primeros para NES) hasta que en 1994, los hermanos Stamper sorprendieron al mundo con **Donkey Kong Country**, título que revolucionaría el concepto de los juegos en Super Nintendo y que marcaría un nueva generación para la familia **Kong**.

A partir de ese momento, el protagonista sería un simpático gorila, nada que ver con el gruñón de las arcadias. La idea era reorganizar el concepto, así que fue **Donkey Kong**, nieto del de las arcadias, el elegido para este reto. En lo personal, los primeros juegos fueron buenos, clásicos que nunca pasarán de moda, pero definitivamente, con la llegada de **Country**, **Donkey Kong** se volvió una institución y consiguío la aceptación de más jugadores. ¿Ustedes qué opinan?

En Facebook, **Juan Jhony Alagon**, **Oliver AR**, **Marco Junior Puicon** comentan que **DCK** es su mejor experiencia, mientras que otros como **Sergio Díaz**, **Rikardo Durán** y **Jeicob Segobia** nos comentan que de la serie, el **DKC2** supera a todos, de hecho, según la encuesta, muchos lo consideran así. En cambio, **DKC3** fue el que menos reconocimiento -de la trilogía original- consiguió. Sin embargo, también sorprende ver que, a persar de que **Donkey Kong Country: Returns** y **DKC: Tropical Freeze** son magníficos juegos, quedan por debajo de los hechos por Rare. Así que si no los han jugado, ¿qué esperan?

Diddy y Dixie hacen del rescate de DK, la aventura favorita de los fans



▲ En **DKC2**, **Diddy** tomaba el rol principal y vaya que lo hizo con grandes resultados.



@diego_5060

¡Buenos días! Felicitemos todos a la querida @RevistaCN por su gran aniversario, sin duda la mejor publicacion de videojuegos. :^).



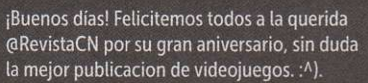
@MarlenSosa

¡Alcancé a comprar @RevistaCN! Buenísima. La leí completa rumbo a Cancún. El póster va para mi colección.



@turymx

Feliz XXIII Aniversario Club Nintendo... siempre se les recuerda con afecto por tantos momentos pasados a su lado.



Revista CN
Destacados del mes

Te recomendamos



▲ **amiibo**
Conoce sobre los **amiibo**, figuras que también incluyen a **DK**.



▲ **DKC: Returns**
Retro Studios tuvo el reto de revivir la franquicia Country. ¿Lo jugaste?



▲ **Mario Kart 8**
DK domina las pistas antigravedad en la edición de Wii U.



▲ **DKC: Tropical Freeze**
Los **Kong** empenden una aventura para vencer a los vikingos invasores.

YouTube
youtube.com/revistacn

Encuesta

¿Cuál entrega de la serie Donkey Kong Country es tu favorita?



1.- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES) 38%.

2.- Donkey Kong Country (SNES) 34%.

3.- Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble (SNES) 11%.

4.- Donkey Kong Country: Returns (Wii) 10%.

5.- Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U) 7%.



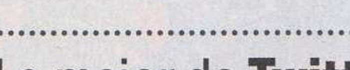




▲ **Diddy y Dixie** conquistaron a los fans con su gran aventura.

facebook.com/**RevistaCN**

Tuve que comprar la revista 2 veces por los pósters, están geniales gracias, y muchas felicidades por sus 23 años.
@Ferviof098



Lo mejor de **Twitter**



@Reddragon280

Muy buen *podcast*, me gustó mucho, se les notó más sueltos y hablando de temas del momento. *like*. espero el de la próxima semana.



@9108Edgard

Es maravilloso contar con una revista que nos mantiene tan actualizados a grandes y chicos. @RevistaCN.



@migsantiagov

¡Hola! Compartan porfas *wallpapers* de **Majora's Mask 3D**, el arte que está liberando Nintendo está muy padre :D.



Twitter
@Revista**CN**

◀ Uno de los juegos que le dio fama a Nintendo.



Clásico de arcadia

Los años ochenta fueron la cuna para múltiples fanquicias, una de las más destacadas es Donkey Kong

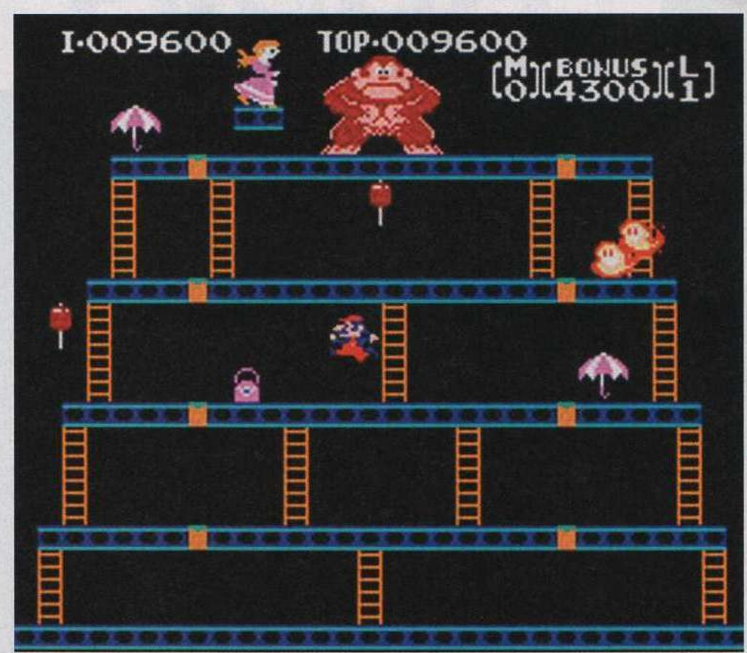
Donkey Kong es un personaje muy querido por los fans e incluso, aquellos que no son afectos a los juegos de video, también lo ubican fácilmente.

El malhumorado DK

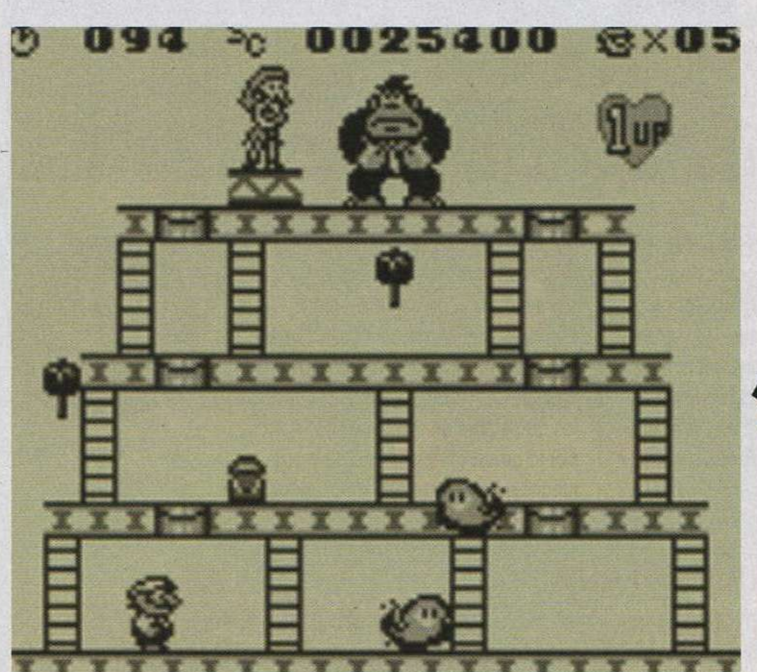
En un principio, surgió como un villano y enemigo de **Mario**, o por lo menos así lo percibimos, pues en la arcadia de 1981, aparecía el enorme gorila en la cima de una construcción, arrojando barriles, bolas de fuego y martillos al pequeño personaje de traje rojo (conocido simplemente como **Jumpman** en ese entonces).

El juego, creado por Shigeru Miyamoto, se volvió un ícono de las arcadias y ganó tal popularidad que incluso Nintendo fue demandado por los estudios Universal por que **Donkey Kong** compartía muchas similitudes con **King Kong**, personaje de la película homónima que también se vovió referencia en su género.

Nintendo salió bien librado de dicha situación y es por ello que todavía continuamos disfrutando de las hazañass de este carismático gorila. Años después conocimos **Donkey Kong Circus**, el primer **Game & Watch** a color,



▲ **Donkey** debe evitar que **Jumpman** llegue a la cima y rescate a **Pauline**.



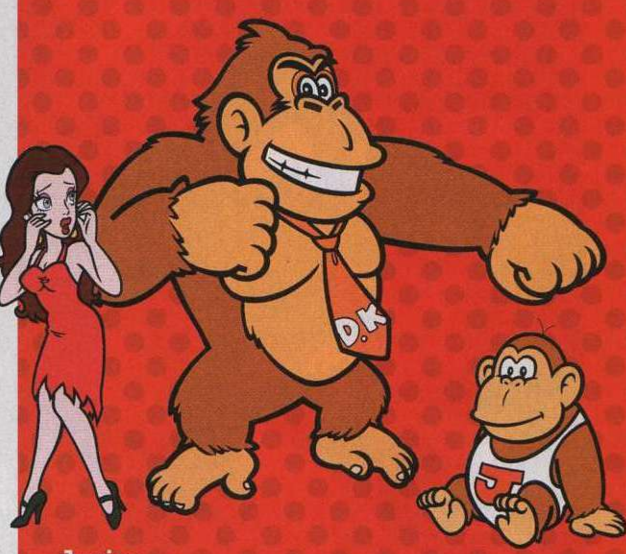
▲ En 1994 hubo un *remake* para Game Boy, aquí **DK** ya usa corbata.

allí vemos a **Mario** someter a **Donkey** en múltiples pruebas y desafíos circences, este juego se considera la precuela de **DK**, y ahora es toda una obra de colección que atesorarían los grandes coleccionistas.

Más adelante conocimos a **Junior**, el hijo de **Donkey Kong** (o **Cranky**, como se le conoce actualmente), él fue el protagonista de la secuela de **DK** en 1982 y el objetivo era rescatar al gorila a quien **Mario** mantenía cautivo. Aparecieron algunas otras secuelas; pero poco a poco la fama se iba extinguiendo, hasta que **Mario** cambió su concepto y se generó su propia aventura, inicialmente como **Mario Bros.**, donde ya aparecía **Luigi** y después como **Super Mario Bros.**, a partir de entonces, el máximo enemigo sería el rey **Bowser**.

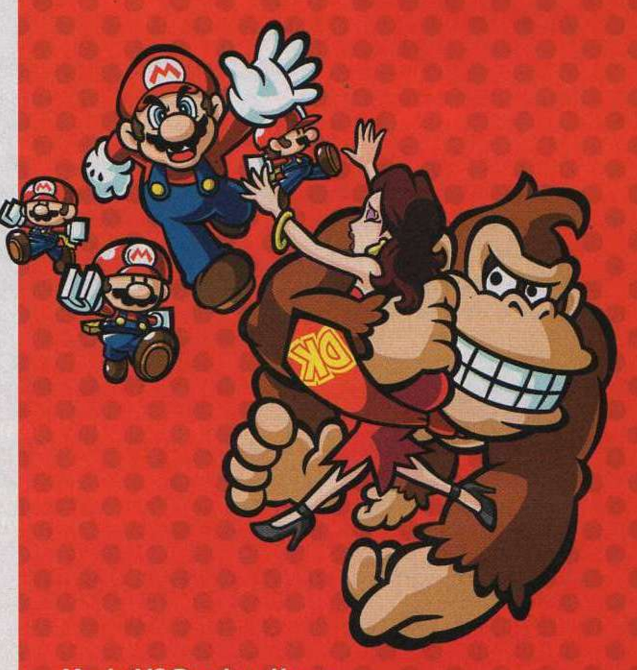
La damisela en peligro

Pauline, además de los videojuegos, también tuvo su espacio en la película **Super Mario Bros.** ¿la recuerdas?



Junior

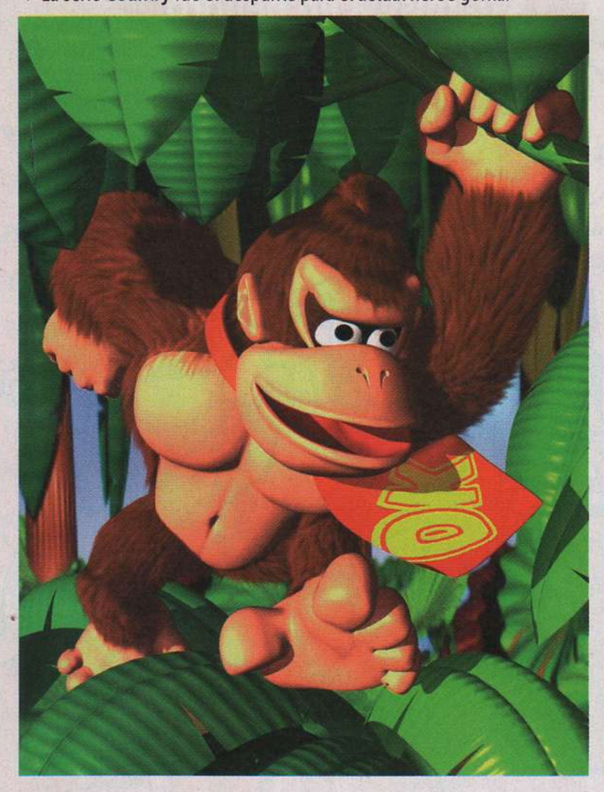
La última ocasión que vimos a **DK Jr.**, fue en **Super Smash Bros. Melee** en forma de trofeo, y en **Brawl** como *sticker*.



Mario VS Donkey Kong

La rivalidad de estos dos personajes fue reinterpretada a través de la serie **Mario VS Donkey Kong**, en GBA (2004).

▼ La serie **Country** fue el despunte para el actual héroe gorila.





◀ **Diddy** es un buen asistente.



▲ Ya en la nueva generación, los escenarios lucen espectaculares.

Los años pasaron y fue hasta que Rare formó una aventura espectacular donde **Donkey Kong** quedó perfecto como protagonista. Esto marcó el regreso de este personaje, aunque no necesariamente fue el mismo, pues en Nintendo decidieron que el actual **DK**, el de la corbata, fuera el héroe. Muchas cosas se dicen del origen de este gorila, algunos pensaban que se trataba de **Jr.**, quien luego de múltiples aventuras, tomaba un rol protagónico mucho mayor. Sin embargo, no se trata de aquél pequeño de playera blanca; el nuevo **Donkey Kong**, de acuerdo a la nueva línea, es el nieto de **Cranky** y **Wrinkly** y, por consiguiente, hijo de **Donkey Kong Jr**.

Ahora, **DK** ya goza de gran renombre, la gente lo conoce y sabe que sus aventuras son sinónimo de entretenimiento, desafío (los **Country** son considerados de los más difíciles, en especial **Tropical Freeze**) y, claro, de los que gozan de exquisito *soundtrack*, por lo que si tienes algúno de estos juegos a la mano, ¡no lo dejes pasar!

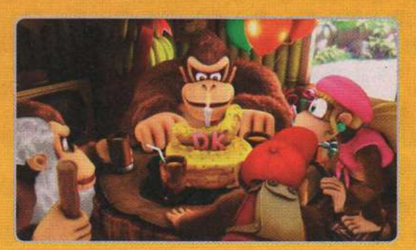


▲ Los **Game & Watch** también tuvieron versión de **DK**.

La serie Donkey Kong Country demuestra que los juegos de acción en 2D, siguen vigentes

Esperada reunión de los Kong

Los cuatro valientes deben luchar por recobrar su isla



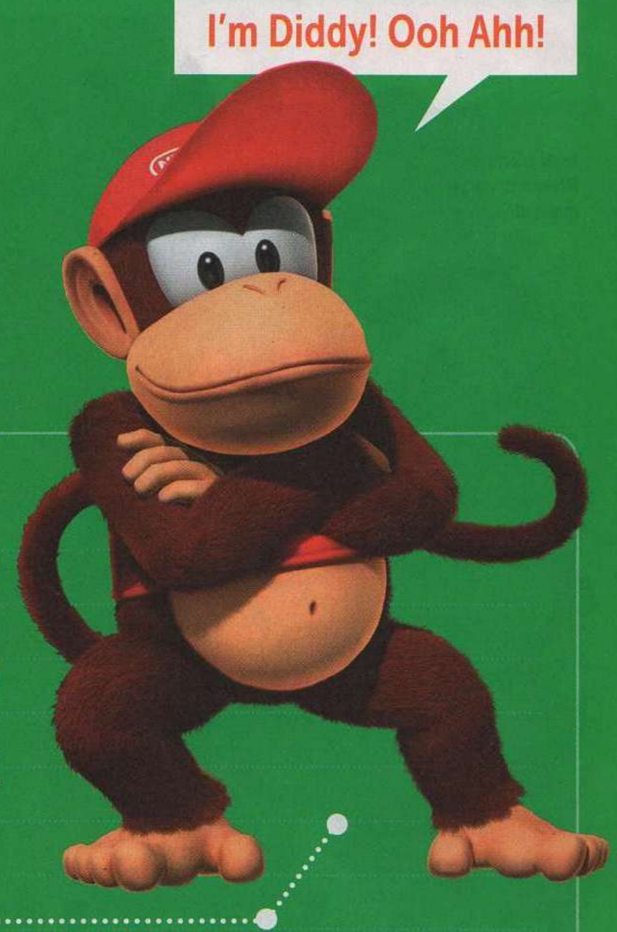
Donkey Kong: Tropical Freeze (Wii U)

Cranky se une a la batalla para enfrentar a un grupo de vikingos invasores que congelaron la isla Kong, justo en el festejo de su nieto.



Diddy Kong

Valiente aliado de Donkey quien ganó fama e incluso consiguío su protagónico



Pequeño pero valiente

El aliado perfecto para enfrentar los retos

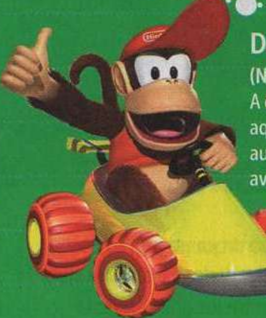


Donkey Kong Country (SNES, 1994)
Los kremlings lo encerraron en un barril para saquear la bóveda de bananas. **Donkey** lo rescata y juntos comienzan una aventura para recuperar su tesoro.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U, 2014)
El equipo original se reúne, pero también lo acompañan otros héroes.



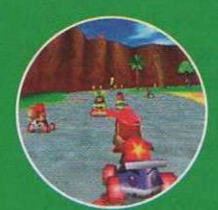
▲ **Diddy** es más ágil que **Donkey**, pero sus ataques no son tan fuertes.



Diddy Kong Racing (N64, 1997)
A diferencia de **Mario Kart**, aquí, no sólo controlas autos; también manejarás aviones y lanchas.



Mario Sports Mix (Wii, 1991)
En esta colaboración Nintendo-Square, **Diddy** compite en hasta cuatro distintos deportes.



▲ La adaptación de **Diddy Kong Racing** llegó a NDS en 2007.

Pequeño gran héroe

Simpático personaje perteneciente a la familia **Kong** y fiel compañero de **Donkey** en la primera entrega de la serie **Country**. Se caracteriza por utilizar playera y gorra roja. Una de sus habilidades es girar o rodar, para atacar a sus oponentes.

Ya para **Donkey Kong 64**, Diddy usa una pistola que arroja cacahuates; este detalle también se integró en las recientes entregas de la serie (**Donkey Kong Country: Returns** y **DKC: Tropical Freeze**), además lo hemos visto en **Super Smash Bros. Brawl**, como en las recientes entregas para Wii U y Nintendo 3DS.

La popularidad conseguida en **DKC**, fue tal, que Rare decidió darle el estelar en la secuela, allí comparte créditos con **Dixie**, y el objetivo es rescatar a **Donkey Kong**, quien mientras disfrutaba de sus vacaciones, fue secuestrado por los miembros de la banda kremling.

En el caso de su incursión en juegos de carreras, muchos llegaron a pensar que se trataría de un vil clon de **Mario Kart**, sin embargo, los creativos de Rare lograron darle personalidad y buen *gameplay* para que brillara por sí mismo y vaya que lo consiguieron, incluso, es considerado como una de las mejores alternativas al de **Mario**. Poco después, se planeó una secuela de **Diddy Kong Racing**, la cual se estrenaría en Game Boy Advance, sin embargo, poco después fue cancelada.

Diddy también aparece en la serie animada de televisión, compartiendo créditos con Donkey Kong

▶ ¡El sueño de Miyamoto hecho realidad!

Donkey Kong Country

La cúspide del Super Nintendo



• Año de lanzamiento
1994
• Jugadores
1-2
• Opinamos
No ha perdido el reto ni la diversión

Travesuras cómicas

La maravillosa consola de 16 bits de Nintendo. Nos regaló varios de los juegos más memorables de todos los tiempos, incluso cuando el medio daba por terminado su ciclo de vida y se enfocaban en otras consolas, demostró que aún tenía mucho que ofrecer, gracias a uno de los estudios más emblemáticos que se puedan recordar, claro está que hablamos de Rare.

En esos años, mediados de los noventas, Nintendo tenía abandonado completamente a **Donkey Kong**, prácticamente sólo lo recordábamos por que aparecía en **Mario Kart**, pero no había tenido un juego propio desde el NES, le faltaba dar ese salto para ser considerado entre los grandes de la compañía.

Tal responsabilidad, se le dio a Rare, el equipo inglés que había sido responsable de juegos como **Battletoads**, sería este pequeño estudio el que daría a **Donkey Kong** nueva vida.

Sin saberlo en ese momento, estaban a punto de escribir con letras de oro, su nombre en la historia de los videojuegos, pero más importante aún, de ganarse el corazón de los jugadores.

Llevaron al personaje al género más popular y típico de un videojuego (aunque ahora se crea lo contrario), hablamos de las plataformas en 2D.

Viendo obras como **Super Mario World**, **Yoshi's Island**, era difícil pensar que pudiera llegar algo más grande, pero llegó, un salto impresionante.

Donkey Kong Country arribó al SNES sin esperarlo, nadie se imaginaba lo que estaba desarrollando Rare, pero al verlo en pantalla, esos hermosos gráficos 3D, sabíamos que el futuro había llegado, que jugábamos con poder.

¿Qué fue lo mejor de este juego? Que era tan sólo el inicio de algo muy grande para Nintendo y Rare, una mancuerna como nunca se ha visto.

La primera entrega desta serie cambió el mundo de los videojuegos por completo

▶ En cualquier parte puede existir una fase secreta.



▼Todo se puede solucionar con un buen barril.

▲ Los Kremlins con un golpe tienen.





▲ Estas abejas pueden terminar con la diversión.

El salto tecnológico que se dio con este juego fue enorme, como pocos. En Rare se apoyaron de computadoras Silicon Graphics, las más poderosas de la época, para lograr los gráficos en 3D con pre render, que no se habían visto ni en consolas más "poderosas" que el Super Nintendo. Pero ahí no paraba la cosa, el proyecto también se basó en la investigación y convicencia con gorilas, esto para que los movimientos de los personajes en pantala, tuvieran mucho más realismo.

Ya que hablamos de los personajes, en ese aspecto, también Rare revolucionó la serie. Además de darle una personalidad a **Donkey**, integró nuevos héroes, como es el caso de **Diddy Kong**, compañero de aventura de **Donkey**.

También recordamos a **Candy Kong**, **Funky Kong** y **Cranky Kong**. Todos te ayudaban de diferentes formas a lo largo del juego, siendo **Candy** la más visitada, porque ella era la que te guardaba tus avances. Pero todo esto era tan sólo la punta de un *iceberg* enorme que nos dejaría helados en cada minuto de juego, demostrando su belleza en diseño y *gameplay*.

El peligro te esperaba a cada paso

Nunca estás completamente seguro

Tienen un diseño perfecto, al igual que los protagonistas, sus movimientos fueron realizados tomando como referencia animales reales.



Ayuda de la jungla
Conoce a tus amigos

King K. Rool
El enemigo final del juego, fuerte, veloz y con una que otra carta bajo la manga.

Winky
Ideal para llegar a lugares altos, pero no muy cómoda para correr.

Enguarde
Este pez espada, no sólo te ayuda a nadar más rápido, tambien a atacar.

Ramby
La fuerza bruta responde al nombre de este rinoceronte.

Expresso
Para ciertos momentos en los que necesitas volar, esta es la respuesta.


▲Todo esfuerzo, tiene su recompensa.

Lo mejor de todo, es que no se quedaba sólo en un juego que se veía bien, también se jugaba de forma excelente y ofrecía un reto que en su tiempo, no se había visto. Debías terminar con los planes de **King K. Rool** de robarse tus bananas, pero además, para demostrar que eras un verdadero videojugador, tenías que encontrar las fases de *bonus* ocultas en cada escena. Cuando lo hacías, aparecía un signo de admiración al final del nombre del nivel, de este modo ya sabías que tenías todo.

Al hacer lo anterior, reunías un percentaje de juego, muchos pensaron que el máximo, como la lógica indicaría, sería 100, pero estamos hablando de Rare, una compañía que de la mano de los hermanos Stamper (Chris y Tim), iban siempre contra las leyes de la lógica.

El máximo porcentaje posible en el juego, era el 101% pero para conseguirlo, debías buscar muy bien, literalmente en los lugares menos pensados para obtenerlo.

La estructura de los niveles, siempre fue perfecta, con una curva de dificultad adecuada, alcanzando su punto máximo en los escenarios de minas y con las peleas finales, pero nunca fue frustrante, siempre era un desafío.

Otro punto importante para el éxito de este juego, era la música. Ya desde esos años, Rare comenzaba a despuntar en ese apartado, no porque las melodías estuvieran bien en el escenario, sino porque iban más allá de sólo ser un fondo musical. Te acompañaban en tu mente durante todo un nivel, en el que podías dejar el control a un lado y escuchar simplemente la hermosa melodía, que además de todo, invitaban a la reflexión.

Los barriles, ícono de la serie, aparecen con nuevas funciones muy divertidas



◀Todo consejo es bueno para avanzar.

▼ Los niveles acuáticos son muy relajantes.




▲ El camino difícil, tiene recompensas.

Muchas veces debes observar las formaciones de bananas para guiarte

Escribir de **Donkey Kong Country**, es hacerlo de una de las máximas obras jugables y artísticas como videojuego que hayamos visto en todos los años de esta industria.

Es una de esas piezas de colección que todo mundo debería tener en su casa, esperando por otra partida después de un día pesado en la que nos perdamos en sus maravillosos niveles, siempre guardando secretos, que nos hacen volver una y otra vez, no importa que tenga ya más de 20 años desde su lanzamiento, es un videojuego en su estado más puro, cuyo único propósito es divertir, regalar sonrisas, gritos y una que otra cara de sorpresa cuando nos topamos con sus enigmas. En pocas palabras, una obra de arte.

Si puedes jugarlo en Super Nintendo, no te lo pienses mucho, es una de las mejores experiencias que puedes tener como videojugador, aunque seguramente dentro de poco estará disponible en la eShop de Wii U, como pasó en Europa.

Todos amamos los **Donkey Kong Country** de Retro Studios, pero los responsbales de dar ese cambio al personaje y de que represente un gran ícono en la actualidad, todo eso, se lo debemos a Rare, que con visión y talento, ayudaron a Nintendo a recuperar a **Donkey Kong**, porque honestamente, hasta antes de eso, estaba completamente olvidado. Ojalá algún día, Rare regresara junto a Nintendo.

También para llevar

Además de la versión para Game Boy tradicional, tuvimos una para Advance, con mejores gráficos.



La diversión no para
Juégalo en todas partes

Tuvimos la suerte de tener una adaptación al Game Boy de este juego, una auténtica sorpresa por parte del equipo de Rare.



Este simpático cerdito, era exclusivo de las entregas portátiles. ¿Te imaginabas ver un cerdo volar?

▼ El debút de **Dixie** como coprotagonista en la serie **Country**.

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

El surgimiento de un nuevo dúo dinámico



- Año de lanzamiento **1995**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Secuela exitosa incluso sin contar con Donkey Kong**



Violencia animada

Rare consiguió un magnífico acierto con la renovación del concepto de **Donkey Kong**, a tal grado que -**Country**- podría considerarse como uno de sus mejores desarrollos hasta la fecha.

Tan bueno resultó el primer **DK Country**, que justo un año después llegó la secuela, la cual confirma que no todas las segundas partes son malas, es más, podría decirse que supero las características de *gameplay* y diversión que nos ofreció el original.

Y... ¿dónde está el héroe?

Luego de vencer a **King K. Rool** y a su banda de maleantes, **Donkey** disfrutaba de un merecido descanso en la tranquilidad de la playa; pero, por desgracia, su quietud fue interrumpida cuando sus malvados enemigos, el grupo de los kremling, lo toman por sorpresa, llevándoselo como prisionero a la peligrosa Crocodile Island.

Poco tiempo después, **Diddy** y el resto de los **Kong**, encuentran una carta firmada por el mismísimo **King K. Rool**, donde les confirmaba la captura y que si querían ver de vuelta al gorila, le tendrían que dar a cambio todas las bananas almacenadas en la cueva... botín que previamente habían rescatado **Donkey** y **Diddy** de las garras del rey pirata.

Diddy y Dixie al rescate

Lógicamente, los **Kong** no van a dejarse intimidar, menos aún por un villano a quién ya le habían pateado el trasero previamente, así que **Diddy** decide ir a rescatar a **Donkey** y con é,

Para salvar al héroe de la familia Kong, deberás cruzar a través de una serie de peligrosas misiones


▲ Los niveles de carros de mina siguen presentes.


◀ No olvides tomar las bananas del escenario.


▲ Quién diría que el héroe sería capturado.

irá la simpática **Dixie**, quien le ayudará a cruzar todos los peligros de los retadores niveles, al valerse de las habilidades especiales, como el hecho de poder volar por un lapso de tiempo al usar su rubia cabellera como hélices, así como también será de gran utilidad para aniquilar a cuanto enemigo se ponga en tu camino.

Por su parte, **Diddy** puede realizar un giro que golpea con fuerza a los enemigos. Ahora bien, en ocasiones verás ciertos objetos que están fuera de tu alcance, para llegar a ellos, **Diddy** cargará a **Dixie** para luego arrojarla hacia el objetivo, muy útil para entrar a los *bonus*. A lo largo de los niveles, encontrarás cuatro diferentes letras que forman la palabra K-O-N-G, al reunirlas, ganarás una vida extra, sólo que no pienses que será una tarea sencilla, pues algunas no se encuentran a simple vista. Otro modo de obtener dicha vida, es conseguir 100 bananas, éstas las encontrarás ya sea individuales o en grupos de cinco. Por su parte, las monedas con imágenes de bananas serán de utilidad para comprar objetos de las tiendas; en cambio, si lo que quieres es entrar en la zona Lost World, deberás juntar las Kremkoins.

Los Kruncha
¡Ten cuidado con su temperamento!


▶ A ellos los encontrarás en Castle Crush.

Estos enemigos son realmente fuertes y no les gusta que invadas su espacio personal. Si te aproximas demasiado, arderán en cólera, cambiarán su color (a rojo) y se volverán una amenaza verdadera. Para vencerlos, la única forma es arrojarles un barril.



▶ Juntar las monedas de cada nivel.



¡Familia llena de aventuras!
Siempre están dispuestos a enfrentar algún reto



Tres grandes héroes que siguen vigentes luego de más de dos décadas de tradición.

A los kong también les gusta divertirse
Otros de los talentos de **Dixie** es tocar la guitarra,



▲ Agarra los barriles con el cabello de **Dixie** y arrójalos a tus rivales.

Personajes de soporte

En la versión Donkey Kong **Country 2** de GBA, **Funky Kong** también te ofrecerá pruebas de vuelo.

Criaturas de apoyo
Así como antes, en **Diddy's Kong Quest** tienes el apoyo de algunos aliados, como **Rambi** (rinoceronte), **Enguarde** (pez espada), **Squawks** y su similar **Quawks** (loros), **Ratty** (víbora), **Squitter** (araña), **Clapper** (foca); así como **Expresso** (avestruz) y **Glimmer** (pez).

Ellos aparecerán ocasionalmente en ciertos niveles, ofreciéndote sus habilidades para cruzar zonas peligrosas o completar objetivos que los **Kong** no podrían por sí mismos.

Algunos de estos asistentes sustituyen a otros del primer **Donkey Kong Country**, tal es el caso de **Ratty**, quien reemplaza a la rana **Winky**. Otros como **Squawks** ya son viejos conocidos, pero modifican sus habilidades o comportamiento; ahora él será capaz de cargarte y conducirte a sitios elevados, incluso será capaz de arrojar objetos a los enemigos para noquearlos.

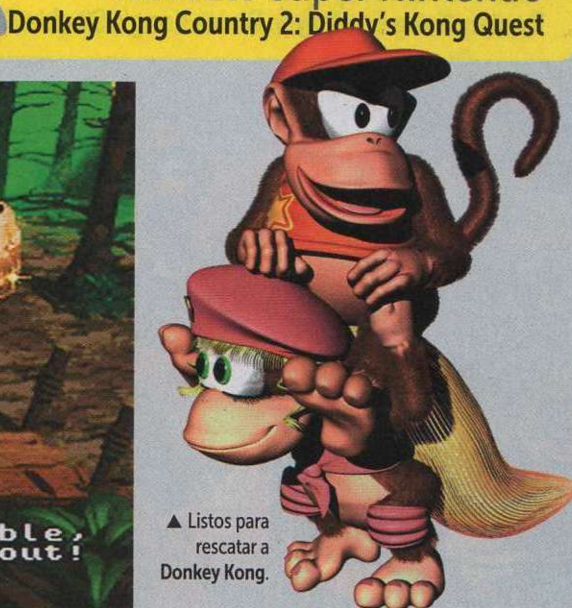
La araña Squitter utiliza su telaraña para golpear a los enemigos o crear plataformas resistentes

Consigue el 102%
¿Recuerdas que Rare puso como meta el 101% para tener todo el juego completo en **Donkey Kong Country**? Fue detalle curioso que se mantiene en la secuela, sólo que ahora debes juntar el 102% si quieres sacarle todo el provecho al juego.

Para lograrlo, necesitas encontrar todos los niveles de bono de cada misión (notarás que lo completaste al ver un signo de admiración en la ubicación de cada zona del mapa principal). No creas que será una tarea fácil, pero algo sí es seguro, el juego es tan bueno que disfrutarás jugarlo cada vez, incluso si ya conseguiste el máximo de objetivos. Y ya que hablamos de logros importantes, ¿qué tal la música? La banda sonora de **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** fue compuesta por David Wise, talentoso inglés, quien desde 1986 ha trabajado en temas para juegos de video (**Slalom**). Él ya participó



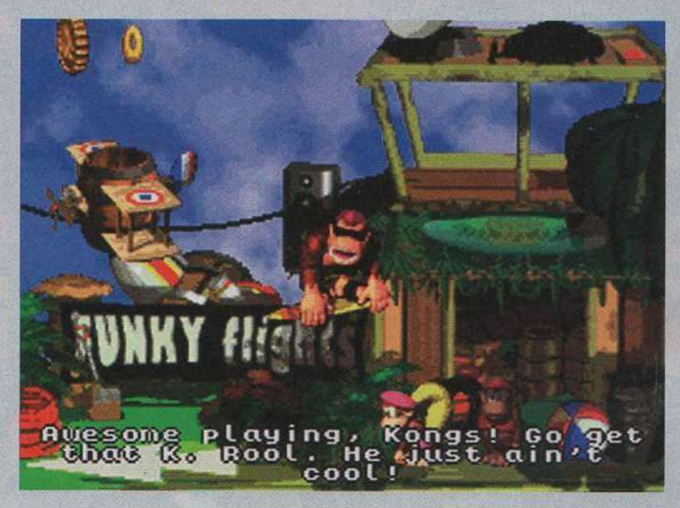
▶ Paga a **Klubba** con kremkoins para llegar a Lost World.



▲ Listos para rescatar a **Donkey Kong**.

▼ Encuentra la mejor forma de noquear a tus enemigos.





▲ Funky Flights te permitirá regresar a niveles anteriores.

antes en el OST del original **DKC**. Sin embargo, la inspiración que tuvo al componer la música de esta secuela fue espectacular y dio paso a la que muchos consideran como la mejor en toda la serie.

Como dato curioso, en la única entrega donde no participó Wise fue en **DKC Returns**, pues allí los temas corrieron por cuenta de Kenji Yamamoto, el mismo que se encargó de ponerle audio a la trilogía **Metroid Prime** y, aunque lo hizo bien, los fans y nostálgicos de la serie seguían encantados con el estilo de Wise, por lo que Retro Studios decidió traerlo de regreso para **DCK: Tropical Freeze**.

En conclusión

Cuando los desarolladores le imprimen dedicación y cariño a sus trabajos, se logran obras maestras que superan el paso del tiempo. **DKC2** es una de ellas, ya que lo bien elaborado del *gameplay*, así como las múltiples acciones que debemos realizar para completar cada objetivode la aventura, nos aseguran múltiples horas de entretenimiento.

Recuerda que también hubo una versión portátil para Game Boy Advance que, aunque en escencia se mantiene similar, sí tiene algunos cambios mínimos que no alteran su concepto.

Sin lugar a dudas, la serie Country es un pilar en la evolución de los videojuegos. ¿O qué opinas?

▶ Una edición para coleccionistas.

También en GB

Pocos colores, mucha acción

El Game Boy tuvo una adaptación de **Diddy's Kong Quest (DK Land 2)**. A pesar de las limitaciones del sistema, resultó una aventura agradable de inicio a fin.



▼Los héroes de la familia Kong.

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!

Nueva pareja para una gran aventura



- Año de lanzamiento **1996**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **La culminación de una gran trilogía**



Violencia animada

La última parte de la trilogía original también fue la más polémica. Todos esperaban el regreso de **Donkey Kong**, porque a pesar de llevar su nombre en el título del juego, sólo en la primera entrega fue personaje jugable, en las dos posteriores, fue solamente la víctima a rescatar.

En lugar del gran héroe, tuvimos a **Dixie Kong** y a un nuevo compañero, **Kiddy Kong**, el bebé de la familia, que a pesar de su corta edad, tiene gran fuerza.

Muchos tomaron cierto rencor contra este personaje, y por ese detalle no jugaron o no disfrutaron como debieron este título, pero lo cierto es que objetivamente, es un juego completo en todo sentido, con conceptos bien definidos y adaptados para el género de plataformas en 2D, que incluso hasta la fecha, no se han vuelto a ver.

La base del trabajo, es el equipo. Se puede jugar de forma individual, es decir, con un sólo personaje, pero para lograr encontrar todos los secretos, es necesario usar las habilidades de cada uno. **Dixie** puede salta más alto además de que con su cabello, flota por unos instantes valiosos, mientras que **Kiddy**, es la fuerza del equipo, no sólo al momento de golpear, también para lanzar a su compañera en situaciones clave, situación que debes aprovechar.

Yoshi hace su debut en este juego, y se ha convertido en todo un favorito de los fans

Pero no se queda sólo ahí el trabajo realizado por Rare en esta entrega. Se nota que ya eran unos maestros en los gráficos con pre render, logrando paisajes asombrosos, que muchas veces ocasionaban que perdiéramos una vida por estar distraídos viendo los elementos que nos acompañaban.



▶ En todos los escenarios, encontrarás una salida.

▲ Regresan las abejas, pero con mejoras.

▼ Un salto mal pensado, y estarás muerto..





▲ Todo en la vida, cuesta, hasta en los videojuegos.

▼ Busca la forma de perforar su defensa.

Pero no todo se queda en hermosos gráficos, como pasaba con los juegos de Rare, era sólo un complemento.

La estructura de los niveles es ingeniosa, atrevida, en ocasiones resulta un golpe a tu cerebro por lo enredada que puede ser, pero también, un descanso a la monotonía que muchas veces, tenemos impuesta.

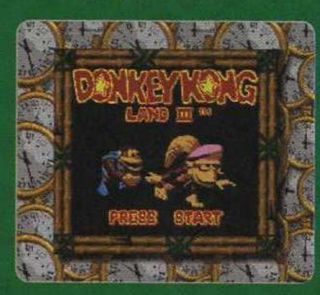
Las monedas como siempre, tienen un porcentaje importante para el final del juego, demuestran que tan buen videojugadores eres, pero para esta aventura, los desarrolladores decidieron agregar otro elemento más a las fases de *bonus* que ya conocíamos, nos referimos a las Banana Birds.

Estas simpáticas aves que podemos encontrar en ciertos lugares ocultos, nos son de mucha ayuda si queremos conocer el juego en su totalidad. Al llegar a las cuevas donde se encuentran, lo único que debemos hacer para ganarlas, es seguir la secuencia correcta en las luces de unos cristales, que corresponden a los botones del control. Comienzan fácil y terminan siendo complicadas.

En todos los juegos de la serie, existen muchos animales que nos ayudan dentro de los niveles, pero fuera de ellos, siempre eran Kongs, hasta esta versión, en la que para transportarnos ente muchas otras cosas, necesitamos la ayuda de varios osos, a los que les pagamos con monedas especiales.

Portátil de lujo

Pocos juegos fueron tan bien adaptados



También en Game Boy pudimos disfrutar de esta aventura; con algunos cambios, claro, pero con el mismo reto y diversión de la entrega original para Super Nintendo.



Personajes muy curiosos
Amigos o enemigos, todos tienen su estilo

Kremling Bazuka
Te ataca a distancia y no se mueve nunca de su ubicación, es fácil de derrotarlo.

Kuff 'n' Klout
Una pareja que jamás verás de forma solitaria, sonun peligro al saltar.

Bounty Bass
Es lento, pero sus pequeños acompañantes pueden meterte en problemas.

Banana Birds
Si juntas a todos, tendrás una enorme sorpresa para el final.

El juego está plagado de detalles para los seguidores de Nintendo. Si bien en **Donkey Kong Country 2** se pueden ver elementos de series como **Zelda** o **Sonic**, aquí también se disfrutan de esos complementos, como es el caso de la casa de **Wrinkly**, lugar donde guardas tu avance en ciertos momentos de la aventura. Resulta que cuando llegas a este lugar, ves a la simpática criatura jugando en su televisión muy concentrada, situación que no es extraña, ya que tiene un Nintendo 64.

▼Cada segundo cuenta para reunir las estrellas.



Tenemos que recordar que el juego salió casi a la par del lanzamiento de la consola casera de Nintendo, por lo cual, muchos deseábamos tener la nueva máquina en nuestra casa, y escuchar la famosa melodía de **Super Mario 64** en tu SNES al mismo tiempo que ves el control y la consola en manos de un personaje, por lo que resultaba muy emocionante, sobre todo si estabas por adquirir la nueva generación.

Detalles como estos, tenía demasiados, pero existían muchas otras cosas que te mantenían jugando, como el desafío que te proponía, que en ocasiones, podía volverte loco.

Los enemigos finales de cada mundo, eran no sólo enormes, sino también muy innovadores en su diseño, te hacían pensar bien en lo que ibas a realizar en pantalla antes de hacerlo.

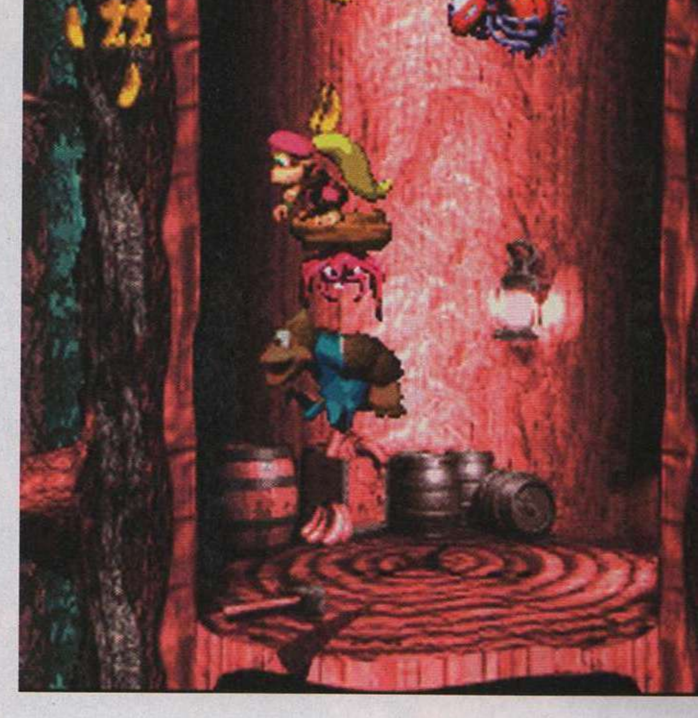
La música, como en toda la serie, se mantuvo en lo más alto de la consola, con melodías memorables, que recordamos sobre todo al final del juego, cuando la emoción y la acción se salen de control por las circunstancias que enfrentarás.

¿Crees que el máximo porcentaje del juego sea 103%? Descúbrelo tú mismo



◀ Los eternos barriles son tu mejor aliado contra los jefes.

▼Aprende a observar bien el escenario.





◀ Todos los enemigos tienen una rutina.

No podemos decir que sea el peor juego de la serie, porque realmente, la trilogía no tuvo juegos malos, pero por otro lado, si fue el menos popular, esto debido a que como ya comentamos, el Nintendo 64 se encontraba ya en el mercado, ocasionando que muchos se perdieran de esta joya.

Kiddy fue el más perjudicado de todo esto, no sólo fue tachado de ser un personaje sin gracia (que la tiene y mucha), sino que además de eso, ya no tuvo otra aparición en la serie.

Si fuiste de ese grupo que le dio la espalda a este juego, no te sientas mal, aún puedes regresar al camino correcto y darle una oportunidad, ya sea en Super Nintendo o bien, en Game Boy Advance, donde tiene su mejor adaptación. Te darás cuenta de que te perdiste de una obra de arte para los títulos de plataformas, que llevaba al Super Nintendo a sus límites, dejándonos con muchas dudas respecto a su futuro, es decir, muchos hubieran preferido que la saga continuara en SNES y no en N64.

A veces lo mejor para disfrutar los videojuegos actuales, lo mejor es recordar de donde vinieron todas las ideas que ahora se aplican, **Donkey Kong Country 3** representó un gran avance, con conceptos que e ideas bien aplicados, que muchas series deberían mirar para saber como resucitar a un personaje. No sabemos por qué, pero nos acordamos de **Sonic** ¿Tu no?

Un título que sin importar tus gustos o edad, debes conocer.

▼ Siempre son de gran ayuda los animales.



¿Volverá?
Nadie sabe de su futuro

Kiddi Kong
Amado por unos y odiado por otros, pero lo cierto es que cuando decides darle una oportunidad,te das cuenta que es un gran personaje, ojalá pronto lo veamos de regreso en alguna aventura.

PROFILE

Donkey Kong



Su debút en Super Nintendo lo convirtió en un ícono de los juegos de aventura

Conoce los juegos donde ha aparecido

Su versatilidad, lo ha llevado a conquistar múltiples retos



Donkey Kong Country
(SNES, 1994)
Rare presentó a **Donkey** y a **Diddy** como los héroes principales, quienes debían enfrentar a **King K. Rool**, para recuperar sus bananas.

Donkey Kong Country 2: DKQ
(SNES, 1995)
El que haya dicho que no hay secuela buena, seguro no jugó **DKC2**.



Donkey Kong 64
(N64, 1999)
Nintendo optó por usar el amarillo para este cartucho. ¿Lo tienes?



Mario VS Donkey Kong
(GBA, 2004)
El actual **DK** ahora se enfrenta a **Mario**, tal como ocurrió en la arcadia de 1981.



▼ En **DKC2**, los kremlings lo capturan justo en sus vacaciones.



El nuevo Donkey Kong

Luego de que el gruñón de **Cranky** tuviera sus grandes años dorados en los juegos de video, llegó el momento de que otro miembro de la familia tomara su lugar como el estelar en los reflectores de Nintendo.

Así, con la serie **Donkey Kong Country**, debutó el gorila que hoy todos conocemos y que nos ha brindado múltiples títulos de acción, aventura, deportes e incluso ritmos. De esta última categoría, recordamos a **Jungle Beat** y **Donkey Konga**, juegos donde los bongos tomaron gran importancia y daban versatilidad a los estilos de juego en esta franquicia.

Otro de los juegos alternos que más destacó fue la revancha que tuvo con Mario a través de los juegos **Mario VS Donkey Kong**. Dicho título es una idea moderna de lo que ocurrió en 1981 en arcadias, con el primer **DK**, sólo que para la serie VS, el gorila no es el original **Cranky**, sino que su papel lo toma el actual **Donkey Kong** (o por lo menos eso es lo que deja ver Nintendo a través de la corbata roja que apareció desde la serie **Donkey Kong Country**). La fama de este personaje cobró tal fuerza a finales de los 90, que incluso salió una serie animada que contó con 40 episodios en total (únicamente dos temporadas). ¿La vieron?

En Yoshi's Island de Nintendo DS, pudimos ver una versión"baby" de Donkey Kong, ¿la recuerdas?



Esta frase ya forma parte de la cultura popular

Dispuesto a enfretar los retos
Él se caracteriza por ser uno de los personajes más fuertes de Nintendo y; por supuesto, nunca rechaza una nueva aventura.



Donkey Kong King of Swing
(GBA, 2005)
Donkey y **Diddy** pasarán diversos retos tipo *puzzle* hasta derrotar a **King K. Rool**.



Donkey Kong: Jungle Beat
(GCN, 2004)
Juego de acción en plataformas compatible con los bongos.



Bongos
Accesorio para GCN para disfrutar aún más de **Donkey Konga**.

▲ Tropical Freeze es su más reciente aventura.

Numeralia

¡Sorprende a tus amigos con datos que sólo un gran fan conoce!



Años pasaron para que un **Kong** se enfrentara nuevamente a **Mario** (**Mario VS. Donkey Kong**).



Ocasiones en las que **Donkey Kong** ha participado dentro de la serie **Mario Kart**.



Porcentaje que podías conseguir en el primer **Donkey Kong Country** (SNES, 1994).



Máxima puntuación lograda por el campeón de **Donkey Kong** (en la arcadia original de 1981).

◄ Los carros de mina no podían quedarse fuera de la acción.

Donkey Kong 64



El inicio de una nueva época

Desde que se mostró el primer video de este juego, sabíamos que sería grandioso, no se podía esperar menos de Rare, compañía que supo llevar a este personaje de una forma perfecta a las 3 dimensiones.

Ya todos sabemos de los problemas que tienen muchas compañías al intentar adaptar un juego 2D a entornos en 3D, pero la verdad es que en Nintendo 64, vimos muchas maravillas que llegaron a los polígonos de forma perfecta, conservando toda su esencia.

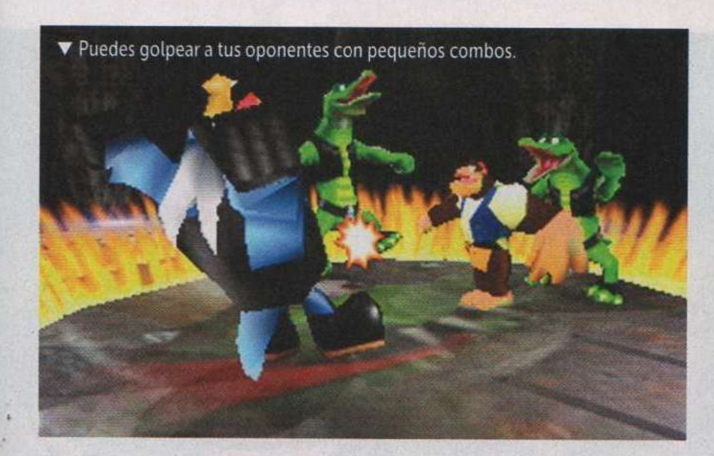
El ejemplo más claro lo tenemos con **Donkey Kong 64**. Todos esperábamos ver una jungla enorme, o por lo menos que se mantuviera la línea que se comenzó con **Banjo-Kazooie**, pero no fue así, fue mucho mejor.

El apartado gráfico mejoraba, se daban efectos asombrosos en cuanto a las fuentes de luces en tiempo real, era claro el dominio de Rare en cuanto a las capacidades de la consola, además de que para este juego, se estrenaba un nuevo accesorio.

Está claro que nos referimos al Expansion Pack, que se colocaba en la parte superior del Nintendo 64, luego de remover el Jumper Pack.

Este accesorio, daba al Nintendo 64, cuatro megas más en memoria RAM, lo que le permitía un mejor procesamiento de los datos, logrando efectos visuales y sonoros, que para esa fecha, no estábamos acostumbrados. Debemos dejar muy claro que hablamos de finales de 1999, pero ya se veía un gran paso adelante en la industria.




▼ Puedes golpear a tus oponentes con pequeños combos.


▲ Los enemigos son descomunales.


◀ A veces, lo mejor que puedes hacer, es correr.

Diversión y muchas horas de juego, eso es lo que encontrabas en este excelente juego de Rare para Nintendo 64

El Expansion Pack venía dentro de la caja en la primera serie de este juego, para que nadie se quedara sin jugarlo, al mismo tiempo que nos preparaban para otros juegos que lo necesitaban como **Perfect Dark**, **Turok 2**, **The Legend of Zelda: Majora's Mask** o **International Superstar Soccer 2000**. En este juego en particular, se necesitaba también por los enormes mundos que debíamos explorar. Eran tan enormes que muchas veces terminábamos perdidos y buscando de qué forma regresar al inicio del nivel.

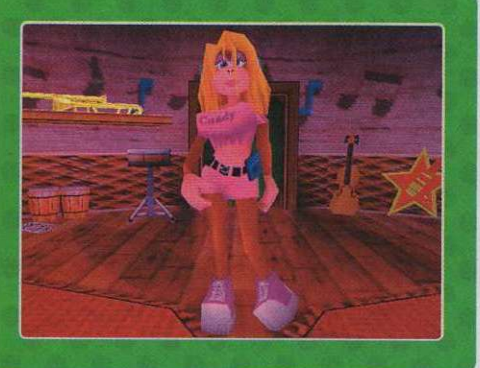
El primer gran cambio que notábamos en esta entrega, es que, aunque mantenía algunos conceptos de **Donkey Kong Country**, también dejaba algunos fuera, como el hecho de poder llevar a dos personajes al mismo tiempo para intercambiarlos cuando fuera el momento correcto.

En pantalla sólo podíamos ver a uno solo, aunque en ubicaciones exactas dentro del nivel, se podía elegir a otro simio. Es justo aquí donde se dio un gran cambio, tenías a cinco personajes para controlar.



Nueva aparición
No sólo en este mundo te pueden ayudar

Wrinkly regresa junto a **Candy** para esta entrega, pero la primera, es ya un fantasma, muere después de **Donkey Kong Country 3**.



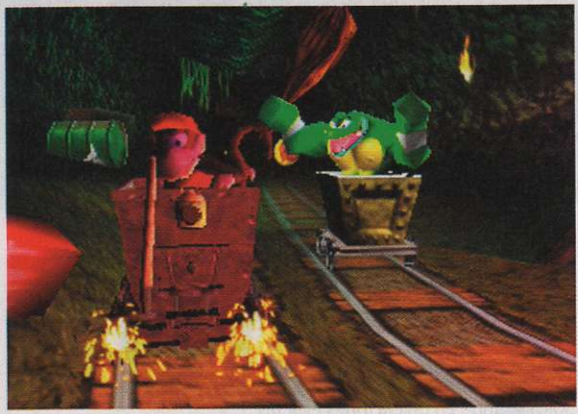

▲ ¡En mis tiempos teníamos sólo tres vidas para terminar el juego!

Una gran familia
Conoce a cada uno de los integrantes del juego

Diddy Kong
Mantiene su habilidad, pero ahora sus saltos lo vuelven indispensable.

Tinny Kong
Podría parecer la hermana gemela de **Dixxie**, usa su cabello para flotar.

Chunky Kong
Fuerza bria, eso representa este gran personaje, ideal para pelear.



▲ Nunca pierdas de vista a los enemigos.



▲ Una coreografía que nunca olvidaremos.

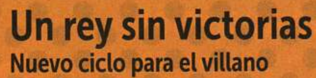
Lo interesante de todo, es que los personajes tienen bien definidas sus habilidades. Hay grandes diferencias entre ellos al momento de decidir por velocidad, fuerza, salto, alcance, todos son únicos en ese aspecto.

La variedad no se queda sólo en sus movimientos, la encontramos también en los niveles, que no se enfocan solamenten en la recolección de objetos, también tienen detalles muy llamativos como los recorridos en los carros de mina, donde el peligro siempre se encuentra latente.

Si la música había sido espectacular en la serie **Country**, aquí no cambiaba mucho la situación. Basta con que recordemos el inicio del juego. Colocabas tu cartucho en el Nintendo 64, lo encendías, y comenzaba uno de los intros más espectaculares y atrevidos que se recuerden, el famoso y pegajoso, Monkey Rap.

Todos los personajes, bailando al ritmo de una melodía que estamos seguros, que si jugaste antes, en este mismo momento tienes en tu mente.

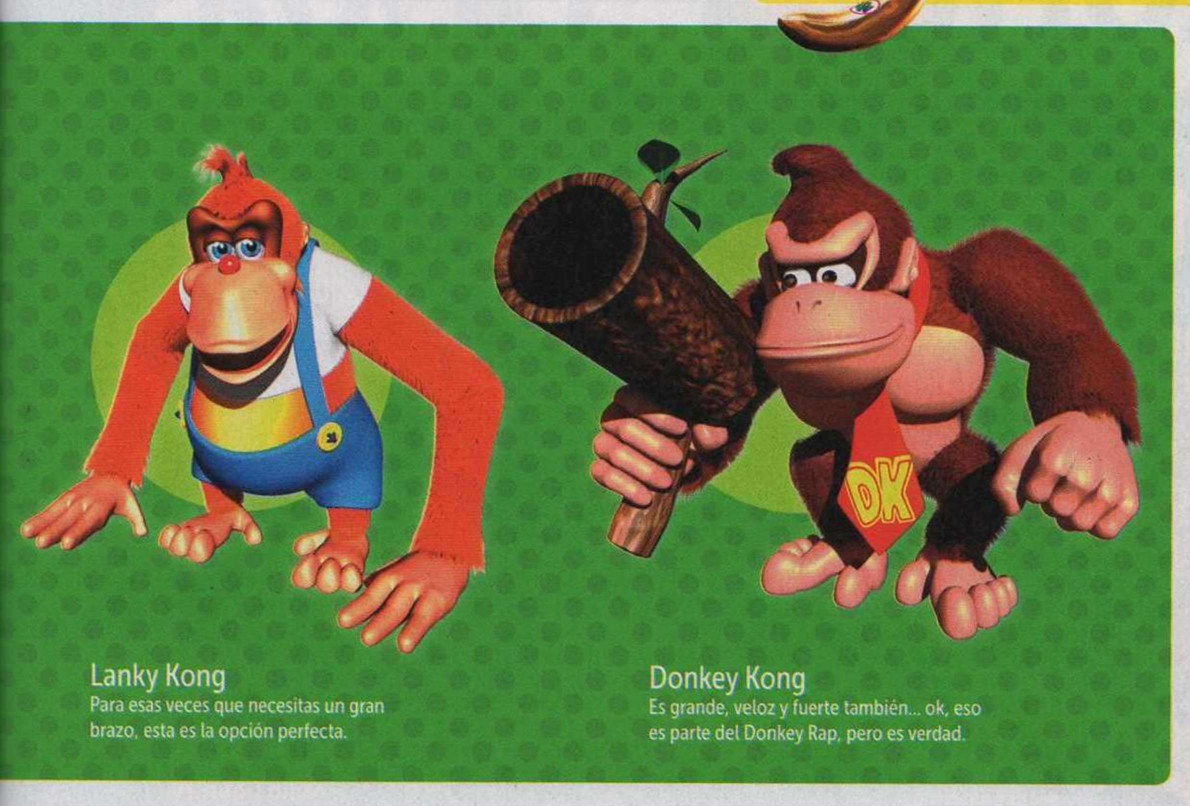
La experiencia completa, es formidable, como solo Rare en esos años podía regalarnos. Después, pasaron años para que el personaje volviera a tomar juegos de tal calidad.



Un rey sin victorias
Nuevo ciclo para el villano

Para el final de este juego, lo enfrentarás como siempre, pero ahora, sobre el ring y con guantes de box, todo un acontecimiento.





Lanky Kong
Para esas veces que necesitas un gran brazo, esta es la opción perfecta.

Donkey Kong
Es grande, veloz y fuerte también... ok, eso es parte del Donkey Rap, pero es verdad.

Personajes familiares

Muchos de los Kong que ya conocíamos, repitieron para esta nueca entrega en el Nintendo 64.



Para todos fue una gran sorpresa recorrer la jungla, pero ahora en 3D, un momento único

Un detalle muy curioso, es que si terminabas el juego con el 101% (justo como en el primer **Donkey Kong Country**, tenías acceso a un video muy especial, podias ver a **Cranky Kong** haciendo audiciones a todos los personajes, para el Dolphin.

El Dolphin, era el nombre clave del Nintendo GameCube antes de salir a la venta. Esto sólo nos indica una cosa, Rare ya tenía muchos planes para la nueva consola, pero de forma triste, sólo pudo terminar uno, antes de que fuera vendida.

No dejamos de imaginar que la actualidad de los videojuegos sería muy diferente si estos genios hubieran permanecido con Nintendo.

Donkey Kong 64 representa una evolución para la serie y para el género en esos años, porque además, contaba con un gran modo para cuatro personas, un mulitjugador divertido y bien pensado, ojalá que muchas compañias pudieran hacer lo mismo en estos días donde es necesario.

Tan grande y divertido como Super Mario 64, un título que marcó a toda una generación.



▼ Desde las alturas, todo es claro.

PROFILE

Soy Mr. Popularidad, ¡sí señor!

Cranky Kong

El original gorila lanza-barriles es toda una amenaza, ¡y ni la edad puede con él!

Un simio legendario

Villano, amigo, padre y abuelo; ¡**Cranky** es genial!



Donkey Kong
(Arcadia, 1981)
Comenzó su carrera como el antagonista de **Jumpman** (luego llamado **Mario**); en un juego que rompió los estándares de la época.



Donkey Kong Country: Tropical Freeze
(Wii U, 2014)
Es toda una maravilla ver cómo ha cambiado desde los pixeles, hasta HD.



▲ Su poder lo hizo un formidable adversario.



▲ Años después, se convirtió en un viejito cascarrabias, guía de todos.

Donkey Kong Country
(SNES, 1994)
Ya en la tercera edad, regresó listo para demostrar que todavía puede lograr grandes cosas.

Cranky Kong era sumamente popular, aún cuando nadie sabía ni quién era ese carpintero bigotón de overol azul



▲ La esposa de **Cranky** es **Wrinkly Kong**, y es abuela del actual **DK**.

Todo un personaje

La historia de cómo Shigeru Miyamoto creó a **Donkey Kong**, es bien sabida; mejor enfoquémonos en el personaje en sí, ¿qué te parece? Antes de cualquier cosa, aclaremos el punto de que el primer **DK** es **Cranky Kong**, y es abuelo del actual portador del nombre. En sus inicios, él fue el enemigo de Mario, pero en realidad no fue nunca villano, sino la víctima (para más información, chéca el artículo de las curiosidades que vienen en este número).

Pues bien, él y su hijo, **DK Junior**, lograron escapar de las garras de Mario, y pudo encontrar la paz en Donkey Kong Island, en donde participó en la gran guerra de primates y se casó con **Wrinkly Kong**, quien aunque ya falleció, continúa apareciendo en los juegos.

Ahora, siendo un anciano, es gruñón y sarcástico, pero mantiene su papel como protector de sus congéneres y la isla, luchando inclusive al lado de su nieto, **Donkey Kong**.

Él es una leyenda del tiempo dorado de las Arcadias, y sus aventuras han sido adaptadas a un gran número de consolas. Ahora que ya es mayor, sigue apoyando con sus tiendas, consejos, y por si fuera poco, volvió a la acción en **DKC: Tropical Freeze**, con un estilo totalmente distinto al que lo conocimos.

Como verás, este icono simiesco es sin duda, uno de los personajes que más ha trascendido en la industria de los videojuegos desde sus inicios.

PROFILE

Dixie Kong

La coprotagonista de DKC: Diddy's Kong Quest llegó para quedarse

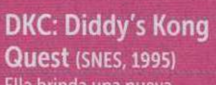
Man, I love chocolate!

¡Espectacular debut!

Una sorpresiva aventura para SNES



New Super Mario Bros. U
(Wii U, 2012)
En la más nueva aventura, usa la magia para crear clones de sí mismo.



DKC: Diddy's Kong Quest (SNES, 1995)
Ella brinda una nueva habilidad, poder volar unos instantes usando su cabello como hélices.



DKC: Dixie Kong's Double Trouble
(SNES, 1995)
La rubia gana su primer estelar. Aquí la acompaña **Kiddy Kong**.

Donkey Kong: Barrel Blast
(Wii, 2007)
Dixie regresa como personaje seleccionable.



▲ **Dixie** y **Kiddy** irán al rescate de sus amigos **Donkey** y **Diddy**.

La herencia Kong

Es un hecho innegable que la familia de **Donkey** nos ha otorgado grandes personajes y no dudamos que más adelante aparezcan algunos otros más que expandan la franquicia.

En el caso de **Dixie** (hermana de **Tiny Kong** y **Candy Kong**), llega para ganarse el aprecio de los fans, quienes de inicio pensaron que, sin el gorila mayor, la secuela de **Donkey Kong Country** sería un fracaso. Y vaya que pasó lo contrario, pues tanto en audio (excelente *soundtrack*), como en *gameplay*, muchos lo consideran como el más sólido de todos, incluso hasta la fecha. Ella se caracteriza por su gorra y playera rosa, así como por sus ojos verdes y la capacidad de volar al utilizar su cabellera.

No obstante,un año después consiguiera su estelar en **Dixie Kong's Double Trouble**, durante mucho tiempo quedó sin actividad, más que ciertas apariciones en algunos títulos como **Mario Hoops 3 on 3**, **Mario SuperStar Baseball**, **Donkey Konga**, **Mario Super Sluggers**, entre otros; pero afortunadamente, ella regresó en **Tropical Freeze**, aunque sólo como personaje secundario.

A **Dixie** también la hemos visto en cómics, series animadas de televisión y en la importante franquicia **Super Smash Bros.** -en forma de trofeo- en las ediciones **Melee** y **Brawl**.

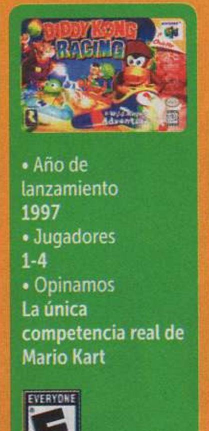
A pesar de su corta edad, Dixie es muy valiente y siempre está dispuesta a enfrentar nuevos retos


UNA AVENTURA ÉPICA
TE ESPERA EN LA REGIÓN DE HOENN!
EMPIEZA tu aventura eligiendo a tu Pokémon. Entrénalo, evoluciónalo y desencadena nuevos poderes Mega Evolutions.
ENCUENTRA áreas nuevas con la nueva característica Soar, crea Bases Secretas y descubre el misterio de Primal Groudon y Primal Kyogre.
TORCHIC
TREECKO
MUDKIP
TAMBIÉN EN ESPAÑOL


Pokémon
Alpha Sapphire
Pokémon
Omega Ruby
Nintendo 3DS
ATERRIZA EL
21 DE NOVIEMBRE
LLEVA LA AVENTURA
A NUEVAS ALTURAS
www.pokemonrubysapphire.com/es-la/
SOLO PARA NINTENDO 3DS y 2DS

▶ La versión mejorada para Nintendo DS.

Diddy Kong Racing



• Año de lanzamiento
1997
• Jugadores
1-4
• Opinamos
La única competencia real de Mario Kart

Violencia animada

© Nintendo

Carreras en la carretera de 64 bits

Siempre es complicado hablar de **Mario Kart**, porque realmente no tiene competencia, es un juego que va solo, pero si tuviéramos que mencionar un título que verdaderamente le representó una competencia como nunca se ha vuelto a ver, es **Diddy Kong Racing**, en el Nintendo 64, y claro, como deben adivinar, desarrollado por Rare. A finales de 1997 nadie se esperaba un lanzamiento como este, trabajaron prácticamenta a escondidas, fue cuando ya tenían el juego casi listo, que mostraron los primeros videos.

Nadie dudaba de la calidad de Rare, pero para muchos, lanzar un juego de carreras sabiendo que ya existía **Mario Kart 64**, era un suicidio, pero Rare no lo veía así, ellos tenían una oportunidad de demostrar su talento.

Así fue como llegó **Diddy Kong Racing** al Nintendo 64 en 1997, para imponer un estilo y no ser simplemente una moda pasajera como muchos.



▼ Si tomas las bananas, ganas velocidad.



▼ Este fue el modo que volvió eterno este juego.

Los extrañamos
Los dos corredores que no volvieron en Nintendo DS



Banjo
Lo pudimos disfrutar en tres juegos diferentes para Nintendo 64, este incluido.

Conker
La ardilla sarcástica que todos amamos en Nintendo 64, ahora no figura en el mundo.

Tanto para uno como para cuatro jugadores, este juego ofrecía opciones para todos

Lo que más llamaba la atención, es que a pesar de que seguía las reglas y principios básicos de **Mario Kart**, también proponía mejoras al género, situación que nadie más ha vuelto a incluir, era un adelantado a su tiempo.

Podíamos elegir a **Diddy**, **Banjo**, **Conker** (sí, es difícil aguantar el llanto tras mencionar estos nombres), **Pipsy**, **Timber**, **T.T**, **Drumstick**, **Tiptup**, **Bumper** y **Krunch**. Ellos eran los pilotos que teníamos disponibles al inicio para participar en carreras muy especiales, ya que a diferencia de **Mario Kart**, aquí contábamos con diferentes tipos de vehículos. Además del *Go Kart*, podíamos decidir entre un pequeño avión y un *hovercraft*, algo así como una llanta con motor.

Así que no había pretexto ni terreno que nos impidiera divertirnos, por aire, mar y tierra, teníamos la posibilidad de competir, incluso había escenarios en los que teníamos disponibles los tres, y era nuestra decisión totalmente cual usar, lo que representaba una ventaja importante al dominar cualquiera.

Ya todo lo anterior era innovador en su momento, pero no era todo por lo que el juego se convertiría en uno de los favoritos en Nintendo 64.

El equipo de desarrollo realmente pensó más alla del género, nos regaló un sorprendente modo de historia.

No estamos hablando de la carreras y las copas, no, un verdadero modo de historia para un jugador en el que teníamos que explorar diferentes escenarios en nuestros vehículos, encontrando diferentes objetos o, sólo cumpliendo los objetivos que nos propusieran, pero lo increíble, era que también teníamos grandes enemigos finales que enfrentar. Eran las carreras más difíciles, en las que una vuelta mal tomada y todo el trabajo se vendría abajo, debías ser muy observador.



▲ Así apareció en el Nintendo 64



▶ Si pasas sobre las barras sin acelerar, obtienes un turbo.

◀Si necesitas ayuda, el genio te puede ayudar.

▼ Nunca descuides tus espaldas, puedes arrepentirte al final.





▲ Busca tomar un globo en cada vuelta.

Clásico del genero

Un juego que llegó para marcar una ruta que hasta ahora, nadie más ha seguido



Juegos de carreras imitando el estilo de **Mario Kart** hay muchos, pero atrevidos como **Diddy Kong Racing**, ninguno. Esa fue la diferencia entre este juego, y otros de marsupiales, por ejemplo.

Enfrentar a los jefes finales era una experiencia única, porque no se trataba solamente de un corredor más, eran criaturas gigantes como un dragón o un cerdo enorme, de hecho no usaban transporte, corrían o volaban, dependiendo el caso.

Los ítems que te encontrabas en el camino también eran especiales, ya que realmente no existían muchos en comparación con otros juegos. Sólo tenías uno para atacar, aceleración, para defenderte y para dejar obstáculos en la pista a tus rivales.

Los podías encontrar en los globos que estaban en lugares específicos en las pistas, pero la cualidad más especial de estos ítems, era que mejoraban.

Si aguantabas con un objeto, supongamos, un cohete, y volvías a tomar otro globo rojo sin haber usado el cohete, te daba ahora tres, pero si tomabas un tercero, te daba diez oportunidades para atacar.

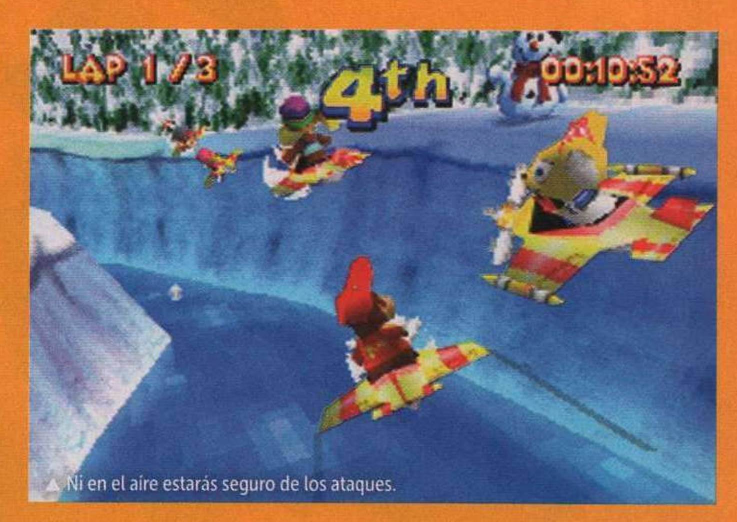
Lo mismo pasaba con el resto de objetos, lo cual lo volvía una cuestión de mucha estrategia, a pesar de que eran pocos, pero con muchas posibilidades de utilizarlos, ya dependía de cada quien cómo usarlos.

La música de este juego mantenía todo el sello de Rare, asombrosa

Las batallas entre cuatro jugadores merecen mención especial, en ese sentido, creemos que sí eran mejores que las de **Mario Kart 64**, sobre todo por la variedad de escenarios. Toda una experiencia en ese sentido.



◀ Gana la entrada al túnel y a los premios.



▲ Ni en el aire estarás seguro de los ataques.



◀ Pasar en medio de los globos es muy mala suerte.

Nunca podremos negarnos a una nueva reta de este juego, el ver un Nintendo 64 con cuatro controles y este título, es como estar frente a un parque de diversiones en el que todo puede pasar, pero lo único seguro son las emociones que nos provoca.

A casi 20 años de su lanzamiento, se sigue sintiendo fresco, así que si lo encuentras, no dudes en agregarlo a tu colección, al menos para conocerlo, no importa si es la versión para Nintendo DS, también es muy buena, en su tiempo incorporó juego en línea, lo que hizo realidad el sueño de muchos.

Diddy Kong Racing ya tiene un lugar ganado en los grandes, gracias a su excelente control y fresca propuesta, una de esas joyas que por razones que todos conocemos, no podrá tener un secuela, al menos no como la esperamos estos años.

Rare nos regaló muchas obras memorables, esta una de las más grandes que recordamos.

Los nuevos pilotos

Se fueron banjo y Conker pero contamos con dos chicas nuevas



Dixie
Todos la queríamos ver de nuevo en acción, por fortuna, llegó este título.

Tiny
No es **Conker**, pero tiene gran carisma.

Bumper
Un personaje de velocidad media pero gran fuerza.



Tiptup
La clásica tortuga para correr más rápido que todos.

◄ Rare nos presentó a un nuevo dúo dinámico.



¡Prepara tu equipo!

Te presentamos algunos de los ítems más importantes que podrás encontrar en Donkey Kong Country

¿Qué sería de los juegos de **Donkey Kong** sin los ítems? No cabe duda que estos objetos -ofensivos o defensivos- son pieza clave en que la franquicia consiguiera el éxito. Y, aunque muchas veces no les dan el mérito adecuado, pueden ser tan relevantes que hagan sobresalir el *gameplay* o, en algunos casos, pasar inadvertidos y hasta verse forzados dentro de una historia.

Los destacados

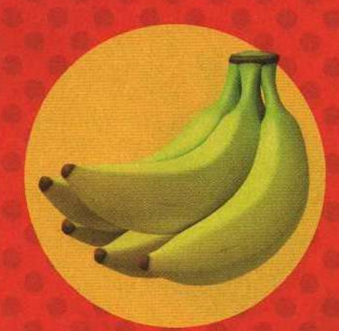
Ejemplo claro de cómo los ítems pueden enriquecer la experiencia de juego es **Mario Kart**. Las conchas rojas, bananas, el poderoso rayo y la temida concha azul son el aderezo perfecto para que disfrutemos de más reto, competencia y diversión, ¿no creen? Otro caso, **Pac-Man**, ¿te imaginas que en los niveles no existiera la pastilla amarilla de poder? Simplemente el juego resultaría bastante monótono, tan lineal que seguramente no habría conseguido la fama como la que actualmente posee. Pues el hecho de pasar de perseguido a perseguidor y así cobrar venganza de los fantasmas que no cesan de acorralarte, le da el giro de *gameplay* necesario para que tu aventura tenga la variedad que, aunque pasajera, es requisito para un buen juego.

Con estos objetos, tus misiones serán más fáciles

Busca por todas partes del escenario para encontrar el máximo de ítems







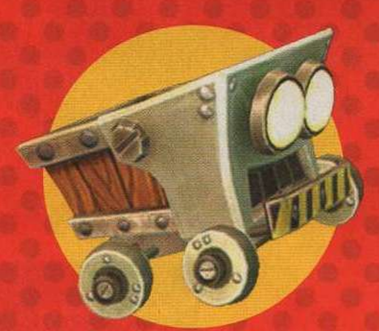
Animal Box
Al romperla, aparece un valiente aliado para asistirte en tu misión.

Letras
Forma la palabra KONG para sumar una vida a tu marcador.

Bananas
La penca te da 10 bananas, al juntar 100 conseguirás una vida extra.







Token animal
Si juntas tres serás conducido al nivel especial de *bonus*.

Monedas banana
Las utilizas para comprar objetos u otros elementos del juego.

Carros de mina
Muy populares en los juegos de Nintendo, incluso en **Captain Toad**.

Donkey Kong

Incluso en su origen, los juegos de **DK** contaron con el soporte de los ítems, en ese entonces, barriles, fuego y otras trampas son de las que se valía el gorila para evitar que **Jumpan** llegara a la cima. Por su lado, el de gorra roja encontraba martillos que usa en su beneficio, rompiendo barriles y ganando puntos adicionales.

Donkey Kong Jr.

Cuando **Jr.** se convirtió en el protagonista (arcadia, 1982), los escenarios se veían adornados por múltiples frutas, las cuales te otorgan puntos adicionales que se suman al final del nivel. También hay una llave (en la cima). Hasta ese entonces, la cantidad de ítems era limitada, pero a partir de la llegada a Super Nintendo, los juegos expanderían este recurso para darles variedad y mayor reto.

La llegada de Rare

Los Stamper tuvieron una nueva visión donde el personaje de **Donkey Kong** quedaría perfecto, así, diseñaron un juego que protagonizaran el gorila y su sobrino, pero lo curioso, es que uno de los retos era juntar el 101% de la aventura, esto al conseguir todos los ítems que, como ya mencionamos, se volvieron mucho más variados.

En DKC3, se requería juntar el 103% para conquistar completamente el juego

Comercio Funky

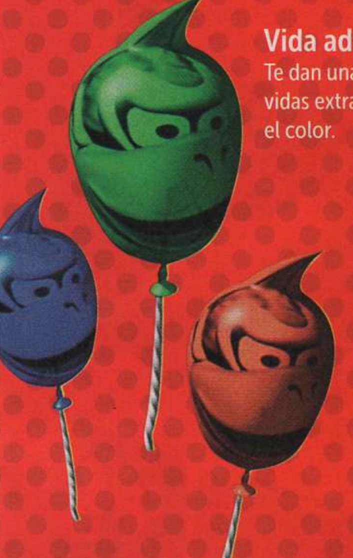
Si necesitas resurtirte, ¡visítalo!

Funky Kong
En DKC: Tropical Freeze, él se encargará de atender la Funky's Fly 'n' Buy. No dudes en visitarlo, de seguro encontrarás objetos interesantes a precios bajos.



Tu aventura será más fácil si los conoces

Conoce cada objeto de las misiones y logra el máximo porcentaje del juego



Vida adicional
Te dan una, dos o tres vidas extra dependiendo el color.

Globos
A partir de **Donkey Kong Country: Retuns**, los globos no tenían rostro.



Moneds DK
En **DKC2**, si las juntas todas, **Cranky** te califica como héroe de videojuegos.



Rompecabezas
Junta las piezas de todos los escenarios en **DKC: Returns** o **TF**, para activar imágenes en la galería.

Cada vez que completas un nivel de bonus, ganas kremkoins. Éstas son útiles para obtener el máximo porcentaje en DKC2

Recompensa al triple

Aquí, los globos azules son considerados los más raros y valiosos; sin embargo, al conseguirlos, ganarás tres vidas adicionales.



En **Donkey Kong Country**, fue donde se incluyeron las bananas que tienen la misma función que las monedas de **Super Mario Bros.**, es decir, al juntar 100, obtenías inmediatamente una vida extra; también aparecen las letras K, O, N. G, algunas estarán en lugares visibles y otras requieren un poco de más destresa o astucia para localizarlas. El hecho es que si juntas todas, serás transportado a un nivel especial, donde encuentras más ítems e incluso contarás -en ocasiones- con la ayuda de los animales.

Aunque podías terminar el juego sin recoger todos los elementos u objetos del escenario, no sería sino hasta que los tomaras todos, cuando podías decir que habías conseguido el 101%.

Los barriles son parte importante de la serie **Country**, cada uno, dependiendo del diseño y dibujo que contengan, tendrá una función específica.

Por ejemplo, aquellos con flechas dibujadas serán de transportación; en cambio, los que tengan una letra "B"son los que te llevarán a los niveles de *bonus;* si ves unos con estrellas blancas,

La tecnología de Diddy

No se necesita ser Jango Fett para tener tu propio Jetpack

Todo inició en 1994

Con **DKC**, se sumaron múltiples ítems que ayudaban a los héroes en sus misiones, como las cajas que contenían a los animales o, más adelante, el cohete de **Diddy** que le daría nuevas habilidades.





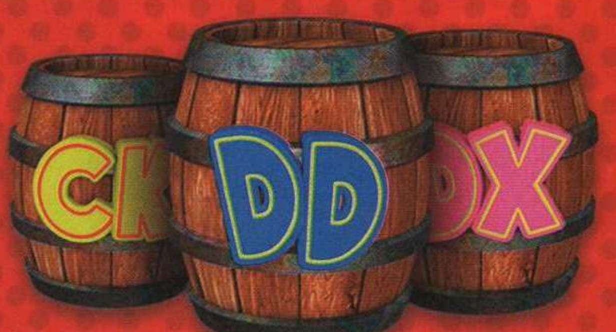


Barriles cañón
Te impulsarán hacia diferentes puntos del escenario.

Barriles cohete
Sirven como transporte en algunos niveles. ¡Cuidado al manejarlos!

Go Kart
Este es el coche personalizado que usaron **Donkey** y **Diddy** en **MK: Double Dash!!**

Barriles
En **Tropical Freeze**, además de los barriles **DK**, veremos los **CK**, **DD** y **DD**. ¿Cuál es tu favorito?





éstos marcan la media meta de cada nivel; otros tendrán la imagen de alguno de los animales de soporte, si los utilizas, te transformarás en uno de ellos (**Enguarde**, **Squawks**, **Squitter**, **Rambi**, o **Rattly**). En definitiva, los barriles son de los ítems más versátiles o variados y siempre te dan beneficios, así que no dudes en utilizarlos.

En conclusión

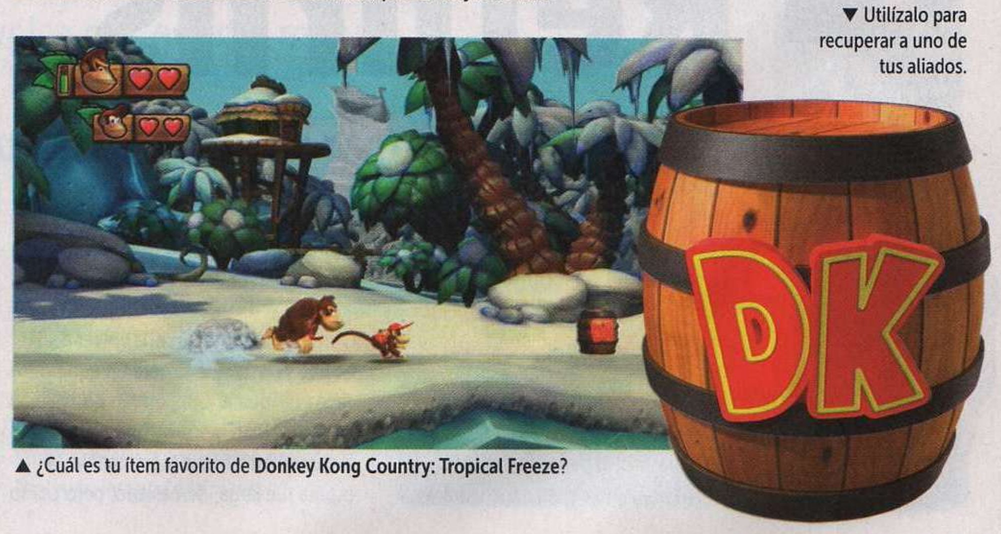
No sólo en los juegos principales conocimos múltiples ítems, en videojuegos como **Diddy Kong Racing**, un título similar a **Mario Kart**, sólo que en el de **Diddy**, los contenedores de premios eran globos de colores.

Hay globos rojos, amarillos, azules, verdes y de arcoíris. Cada uno contiene tres ítems que puedes conseguir de forma aleatoria. También existen los globos dorados, considerados como los más codiciados del juego, pues al juntarlos, serás capaz de activar nuevos pistas o cursos para continuar tus carreras. Por último, en **Diddy Kong Racing** también aparecen bananas, sólo que aquí al consumirlas, tu velocidad se incrementa paulatinamente.



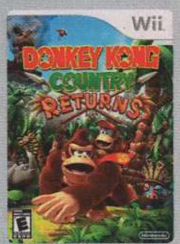
▲ Controlar los barriles cohete no es sencillo, pero sí muy divertido.

▼ Utilízalo para recuperar a uno de tus aliados.



▲ ¿Cuál es tu ítem favorito de **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**?

▲ La pareja que todos queríamos ver de vuelta en acción.



• Año de lanzamiento
2010
• Jugadores
1
• Opinamos
Un regreso por todo lo alto



Nintendo

Donkey Kong Country: Returns

Volvió para reclamar su lugar como un grande

Después de **Donkey Kong 64**, todos esperábamos ver una vez más en acción a la serie **Country**, que por mucho es la mejor aparición del personaje en su historia.

Pasaron muchas cosas en esos años sin su regreso, intentos no tan buenos por regresarlo al pedestal donde se encontraba, uno de ellos fue **Donkey Kong Jungle Beat**, que a pesar de las innovaciones, no terminaba por enamorar al público.

Quizá Nintendo no quería volver a **Country** hasta que tuviera un equipo capaz de igualar o superar lo que habían hecho en Rare, pero como este equipo no pertenecía más a la compañía, la espera fue larga, demasiado, pero como suele ocurrir con la compañía, valió mucho la pena esperar.

El regreso, literalmente, **Donkey Kong Country Returns**, se dio de la mano de Retro Studios, el equipo que ya había sorprendido al mundo con la serie **Metroid Prime**, pero que ahora buscaba consagrarse, y lo hizo de una forma asombrosa con este título.




▲ Aprovecha bien tus corazones.


▲ CDebes pensar rápidamente tus movimientos.


▲ Los niveles guardan decenas de secretos.

En Retro Studios sabían bien que las innovaciones de las consolas de Nintendo debían usarse, pero no de forma forzada, sino buscando la mejor situación para adaptarla.

En **Metroid Prime** entregaron una verdadera joya en Primera Persona que en su momento nadie pensó que tendría éxito, pero al final, resultó el mejor juego de esa generación de los 128 bits, un cambio radical.

Para **Donkey Kong Country Returns**, se utilizó el Wiimote, pero no debías agitarlo para moverte, eso lo hacías con el *stick*, más bien, para momentos especiales, como pegar en el piso, eso hacía que el control no fuera confuso, o que bien, el personaje hiciera algo que no habías indicado, desde ahí, ya apuntaba para volverse clásico.

Todos teníamos temor de ver esta nueva entrega, pero bastaban cinco minutos de juego para darnos cuenta que estábamos delante de una maravilla.

Se mantenían todos los elementos que hicieron a la trilogía del Super Nintendo un éxito, pero lo mejor, fue el hecho de ver una vez más juntos a los protagonsitas del primer juego, **Donkey Kong y Diddy Kong**. Sí, ahora con nuevos movimientos, pero manteniendo la esencia del original.

Verlos a ambos correr por la jungla de nueva cuenta fue algo inolvidable, pero no era todo, también volvían los barriles, las bananas, las letras ocultas, los niveles de carro, en fin, todo lo que por años soñamos. De golpe, Retro Studios dejaba claro la razon por la cual Nintendo les tendió la mano.

Pero no se limitaron a incluir lo que ya conocíamos, también agregaron nuevos conceptos que hicieron de este juego en Wii, un deleite para todos.

Ese fue el secreto de Retro Studios, que no copiaron, simplemente tomaron una referencia y la llevaron a otro nivel, volviéndol para muchos, el mejor **DK**.

Muchos personajes clásicos de la serie también regresan como apoyo durante los niveles o fuera del mapa

Media meta

Ya no es un barril solitario el que guarda tu avance

Cuando encuentres a este simpático cerdo dentro de los niveles, si pierdes una vida, comenzarás desde este punto.



▶ También te puede ayudar si lo necesitas.

Amigos y enemigos
No todo es tranquilidad en esta isla

Adiós a King K. Rool
Para esta serie se cuenta con nuevos villanos, que pondrán a toda la isla en tu contra.

Squaks
Puede ser un guía en el camino más complicado, no lo dejes atrás y te dará seguridad.

Rambi
Para terminar con todo a tu paso, este rinoceronte es una máquina que no deja rival vivo.


▲ Agita los controles con fuerza para derrotar a los jefes.


▲ Analiza bien los movimientos antes de atacar.

Resucitaron al personaje con este nuevo juego, le hacía mucha falta la acción

El diseño de los niveles saca partido de las nuevas ventajas tecnológicas de la consola, creando algunos de los niveles más complejos y bellos que recordemos en un juego de plataformas 2D.

En un momento estás en una playa, al siguiente pasas a la jungla y al final estás en un bello atardecer en el que sólo se miran tus siluetas. Son momentos que como videojugador, valoras mucho, se nota el esfuerzo que hicieron los desarrolladores para que al recorrer cada etapa, lo disfrutáramos.

Mención aparte merece la dificultad del juego. Es en verdad extrema, aquí se montaron las bases de lo que sería **Tropical Freeze**, el título más complejo de toda la serie. Terminar los niveles avanzados es una verdadera odisea, pero si querías tener todo al cien por ciento, debías prepararte psicológicamente.

Lo más común del mundo en este juego es acumular vidas y pensar "nunca me las voy a terminar", pero a partir del tercer mundo, sólo ves como los globos se van volando uno tras otro sin poder hacer nada más que aprender de los errores e intentarlo de nuevo.

No todo se queda en la dificultad o en gráficos, también tiene detalles que sólo los jugadores más experimentados podrán notar ¿ya viste los elementos ocultos de **Metroid**?

Para la música, mantuvo la misma línea de la serie original, algunos arreglos de los temas clásicos que todos amamos, pero también tuvo temas nuevos que se adaptaron perfecto, aunque eso sí, faltó la presencia de David Wise, aunque Kenji Yamamoto para nada lo hizo mal, simplemente el primero ya era un maestro para estos juegos en lo que a música se refiere.



◀ Un pequeño homenaje al inicio en el fondo de este nivel.



▲ No confíes demasiado en la resistencia de las plaraformas.



▲ El estilo artístico de ciertos niveles es majestuoso.

Fueron 14 años de espera por una secuela, pero como ya comentamos, fueron recompensados. Tanto fue su éxito en Wii que poco tiempo después se adaptó para Nintendo 3DS. En esta versión, se agregó un nuevo estilo de control, además de volverlo más sencillo para los jugadores con poca experiencia en estos títulos.

Sí. todos extrañamos a Rare y no dejamos de preguntarnos qué maravillas hubieran realizado para las consolas de Nintendo con todas sus innovaciones, pero la realidad es otra y debemos valorar ahora a Retro Studios, que han tomado el lugar de los ingleses y la verdad es que incluso para muchos, los han superado.

Es un excelente momento para que disfrutes de este juego, ya sea en la versión original para Wii o bien, en Nintendo 3DS, pero debes conocerlo, gozarlo, explorar cada rincón para darte cuenta de la magnitud de su obra y enamorarte de los personajes, que si bien ya tenían gran carisma, aquí te volverás uno con ellos.

Hemos visto ya dos juegos de esta nueva etapa, pero tomando en cuenta lo que ha realizado el estudio, es probable que aún veamos un capítulo más, para cerrar la trilogía por un tiempo, sólo esperemos que no sea por otros 14 años, sería demasiado.

¿Extrañas el reto de los años del NES y SNES? Juega esta joya para que conozcas lo que es un verdadero desafío, puedes volverte loco, pero también demostrar que eres un gran videojugador, así que acepta el reto y comienza a disfrutarlo.

Wii tuvo muchas joyas, pero esta es una de las más brillantes de todo el catálogo de la consola.

Juega en 3D

Una version con mejoras

No existen pretextos, puedes jugarlo incluso en tu Nintendo 3DS, así que es el momento ideal para que lo conozcas.





▼ Seguirá con sus "consejos".

▼ La entrega más desafiante -hasta ahora- de la saga **Country**.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Los Kong se reúnen para su primera aventura en Wii U



- Año de lanzamiento **2014**
- Jugadores **2**
- Opinamos **De los mejores juegos para Wii U**



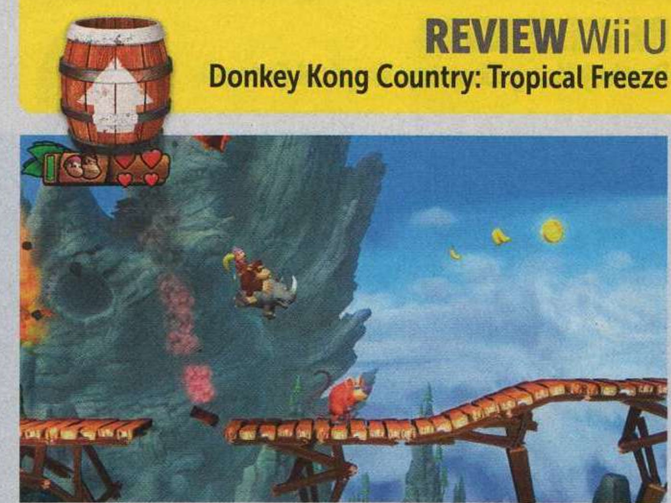
Violencia animada

Quizá **Cranky** piense que en sus tiempos, los juegos eran mejor... y sí, hay algo de ello, pero también es cierto que Rare supo revivir y levantar la franquicia con éxito a través de la trilogía **Country**. En ese entonces, muchos pensaron que ninguna compañía volvería a lograr tal reconocimiento; pero también estaban equivocados, pues cuando Retro Studios (quienes obtuvieron grandes resultados con **Metroid Prime**) comenzó su trabajo en **DCK Returns**, lo hicieron de tal forma que hasta **Cranky** quedó satisfecho... tanto así que pidió participar en la secuela, **Tropical Freeze**, así que el **Kong** original sale del retiro para demostrar que **McPato** no es el único héroe de la tercera edad capaz de usar su bastón a su favor.

Nuevos enemigos

Un día, **Donkey** y compañía estaban celebrando su cumpleaños, cuando de pronto, uno de los globos se escapa por la ventana, mostrando un grupo de barcos que se aproximan a la isla, a bordo, se encuentra un misterioso ser quien ordena el gélido ataque a las tierras tropicales, dejando congelado hasta el más recóndito escenario.


▲ Visualmente es de lo mejor hasta la fecha.


▲ La familia **Kong** en pleno festejo.


▲ Checa el efecto del agua, son pequeños detalles, pero lucen geniales.

Por supuesto, la fiesta también se enfrió cuando un pequeño copo de nieve apaga la vela del pastel; los **Kong** salen de la choza para ver como los invasores postran su barco en la cima de la isla.

Elige a tu equipo

Para enfrentar a los invasores, nuestros héroes deben unirse y utilizar todas sus cualidades para, en conjunto, patearle el trasero a los pinguinos y morsas que les arruinaron el festejo.

Desde el inicio del juego, puedes elegir hacer equipo con **Dixie**, **Diddy** o **Cranky**. Cada personaje posee características únicas, por ejemplo, **Donkey** destaca por su fortaleza, mientras que **Diddy** se valdrá de su típica pistola de cacahuates para aniquilar a los rivales, así como del *jetpack* para volar brevemente; **Dixie** también se mantiene en el aire al utilizar su rubia cabellera como hélices, mientras que para defenderse, cuenta con la Bubble Gum Popgun (pistola que arroja chicles).

Y claro, el ícono de las arcadias y original rival de **Mario**, utiliza su bastón para cruzar por terrenos peligrosos o simplemente para derrotar a los enemigos, incluso debajo del agua.


◀ Prepárate para enfrentarlos en cada nivel.

Snowmads
¡Vikingos no tan clásicos!

Son los principales enemigos en esta aventura. A lo largo de tu aventura, encontrarás pinguinos, morsas, búos, conejos o focas, por mencionar algunos. Se caracterizan por sus vestimentas nórdicas.



Conoce a tus enemigos

Descubre sus habilidades y aprovecha sus debilidades para vencerlos fácilmente

Skowl, the Startling

Es el jefe del nivel Autumn Heights. Ganarle es fácil, sólo arrójale a los pequeños **Hootz**.

Chum Chucker Charlie

Poderosas morsas moradas que te arrojarán peces a toda velocidad. Para vencerlos, aplástalos tres veces.

Pompy

Jefe de Lost Mangroves. Al enfrentarlo, esquiva los peces y salta sobre su lomo para noquearlo.

Hootz

Son enemigos pequeños a quienes basta con saltarles en la cabeza para aniquilarlos.

Lord Fredrik

Siniestro líder de los snowmads a quien confrontarás al final del juego. ¡No dejes que te intimide!

Bashmaster

Está en Juicy Jungle. Para vencerlo, salta sobre su cabeza o arrójale sandías explosivas.

▲ El estilo de juego se conserva idéntico a las entregas anteriores.

Esperemos que no sea la última ocasión en que la familia Kong se reune para ofrecernos una aventura tan espectacular



▲ Ten cuidado con los obstáculos en los niveles de las minas.


▲ Tus compañeros serán muy útiles en las zonas de agua.

Aliados

Tal como en el pasado, aquí contarás con ciertos aliados que te ayudarán de múltiples formas, por ejemplo, **Rambi** será ideal para destruir todo lo que encuentre a su paso; **Squawks** te informará si hay ítems cercanos; **Professor Chops** custodia los *checkpoints*; y **Funky Kong** será el encargado de venderte varios objetos a través de su tienda.

En cuanto a la extensión de esta aventura. Antes de llegar a la batalla final, deberás cruzar por seis zonas, cada una con temática diferente y su propio custodio, quien tratará de evitar que recuperes la isla. Aunque si juntas todas las reliquias de los templos (habilitadas luego de conseguir las letras K-O-N-G), podrás activar un séptimo nivel aún más desafiante.

En general, Tropical Freeze es una de las mayores obras existentes en Wii U. ¡Muy recomendable!

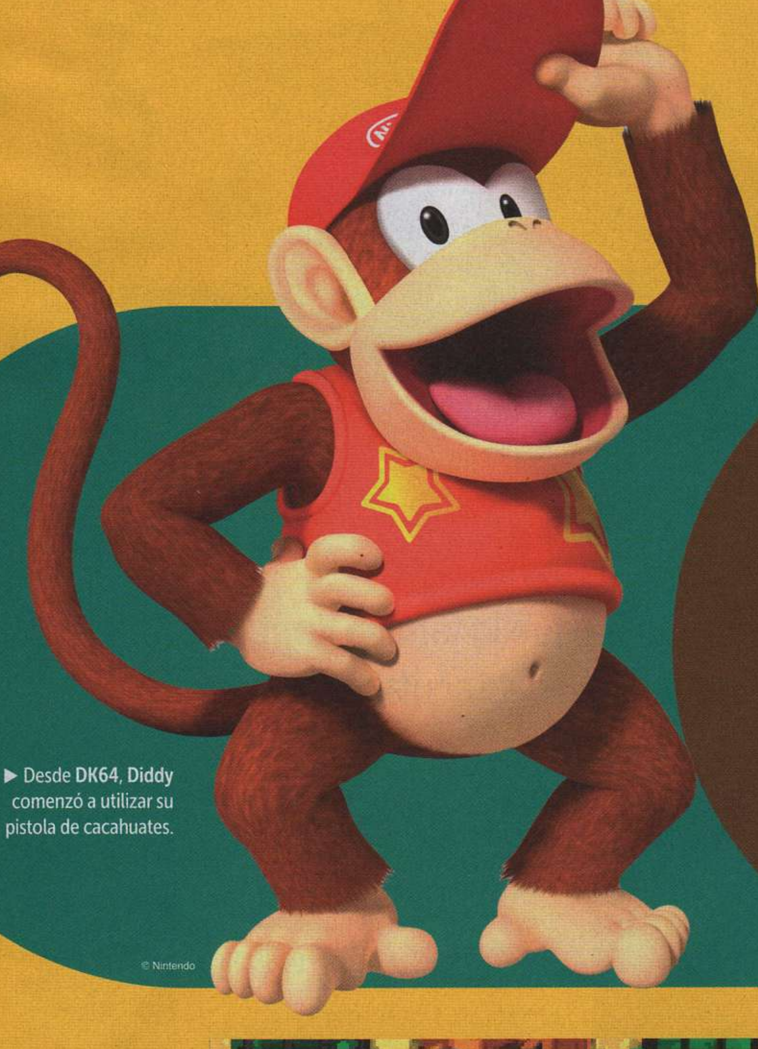
Funky Kong

Lo conocimos en el primer **DKC** de SNES. Incluso fue un personaje importante en la serie de TV y destacado piloto en **MK Wii**.



Aliados

Hemos conocido a varios personajes que han apoyado a DK en sus diversas aventuras. ¿Cuál es tu favorito?



▶ Desde **DK64**, **Diddy** comenzó a utilizar su pistola de cacahuates.



Diddy

Con la llegada de **Donkey Kong Country**, conocimos a **Diddy**, el sobrino de **Donkey**, quien sería el compañero que ayudaría al gorila en su misión por recouperar las bananas que le robó **King K. Rool**. **Diddy** se caracterizó por su playera y gorra roja, así como por su agilidad y destreza, pues aunque es más pequeño que **Donkey**, también es un buen oponente. Su popularidad lo llevó a estelarizar dos juegos: **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** y **Diddy Kong Racing**. También ha destacado en otros juegos deportivos de **Mario**, así como en la serie **Super mash Bros**.



▲ **Enguarde** se volvió clave para las escenas acuáticas.



▲ **Wrinkly Kong** siempre estaba dispuesta a apoyarte.

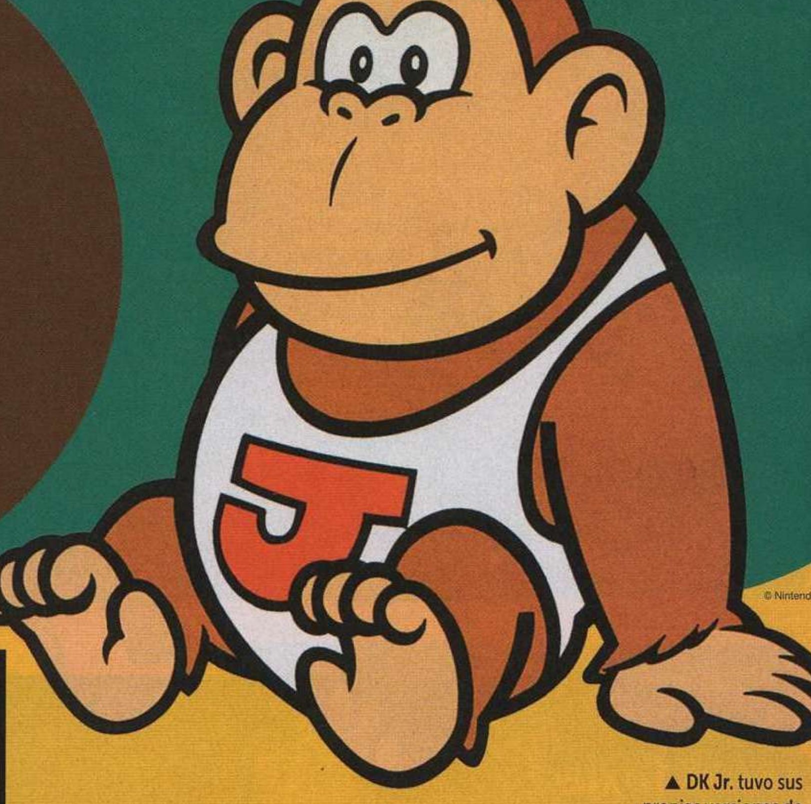


▶ En **Yoshi's Island DS**, **Baby Donkey Kong** ayudó a **Mario**.



Donkey Kong Jr.

Luego del éxito de la arcadia **Donkey Kong**, Nintendo decidió darle un giro a la historia y presentar a **Jr.** como héroe de la secuela. Él es el pequeño hijo de **Donkey Kong**, quien debe ir al rescate de su padre, luego de que **Mario** (sí, así es, el plomero en algún momento participó como antagonista) lo atrapara. Luego de ello, vimos a **Jr.** como estelar en un juego de matemáticas, así como en parte del *show* de televisión. Incluso llegó a participar en diversos juegos deportivos, siendo **Super Mario Kart** (de Super Nintendo) uno de los más destacados.



▲ **DK Jr.** tuvo sus propias versiones de **Game & Watch.**

◀ **A Lanky Kong lo conocimos en Donkey Kong 64.**

Donkey (DK Country) es el hijo de Donkey Kong Jr.





Wrinkly

Se trata de la esposa de **Cranky Kong** y, por consiguiente, madre de **DK Junior** y abuela del actual **Donkey Kong**. La conocimos originalmente en **DKC 2: Diddy's Kong Quest**, ella te apoyaba al guardar los avances de tu aventura o para darte un que otro consejo interesante. También la vimos durante **DKC3: Dixie Kong's Double Trouble**, sin embargo, a la salida de **DK64**, nos enteramos de que la simpática anciana, había fallecido y ahora aparecía como fantasma. Posterior a ello, la vimos demostrando sus habilidades en **DK King of Swim**, así como en **Donkey Kong Barrel Blast**. Sin duda, un personaje entrañable de esta franquicia.



Yoshi

Cuando Nintendo presentó **Yoshi's Island DS**, hubieron algunos cambios importantes, pues fue allí donde conocimos las versiones **Baby** de muchos otros personajes (además de **Mario** y **Luigi**). Uno de los simpáticos infantes es **Baby Donkey Kong**, quien pertenece a los siete "Star Children" que busca **Bowser**. Posterior a ello, **Baby Donkey Kong** nos dejó ver su lado deportivo al participar dentro del juego **Mario Super Sluggers** (Wii, 2008). En su tarjeta de béisbol, se menciona que es el **Baby** con mayor cantidad de estamina y aunque no es el más fuerte de todos tiene largos brazos que le permiten dominar el campo.

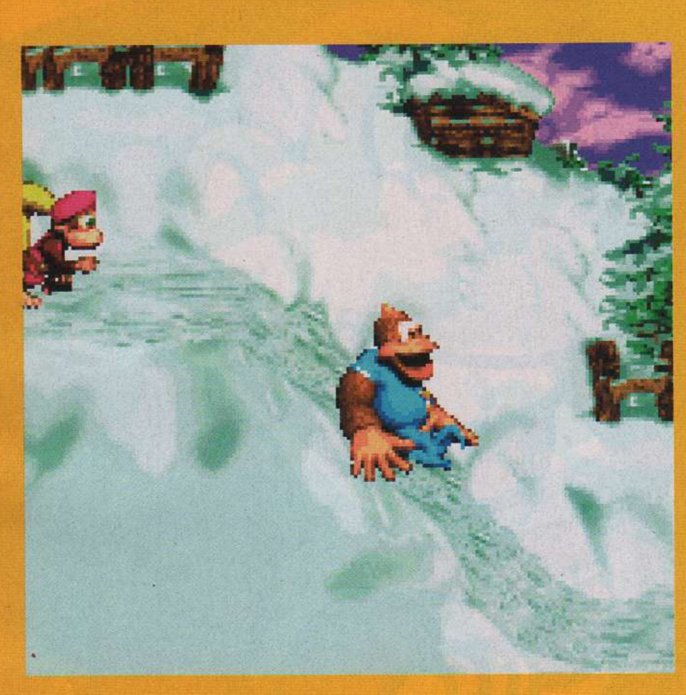


Lanky

Un orangutan que se convertiría en gran aliado de los **Kong**. Su origen se remonta a la entrega de Nintendo 64, donde incluso aparecía dentro del número musical de rap. Aunque no es tan popular como otros miembros del clan, **Lanky** ha tenido oportunidad de aparecer en mútliples medios, como el cómic "**Donkey Kong in When the Banana Splits**". También lo vimos en **DKC3: Dixie Kong's Double Trouble**, aunque sólo apareció dentro de uno de los minijuegos de **Funky**. Años más tarde, lo volvimos a ver en **DK: Barrel Blast** como personaje seleccionable. ¿Te gustaría que regrese a la acción en algún próximo título de **DK Country**?



▲ **El poderoso Rambi destruye todo lo que encuentra a su paso.**



◀ **Kiddy Kong** debutó en la tercera entrega de **DK Country**.



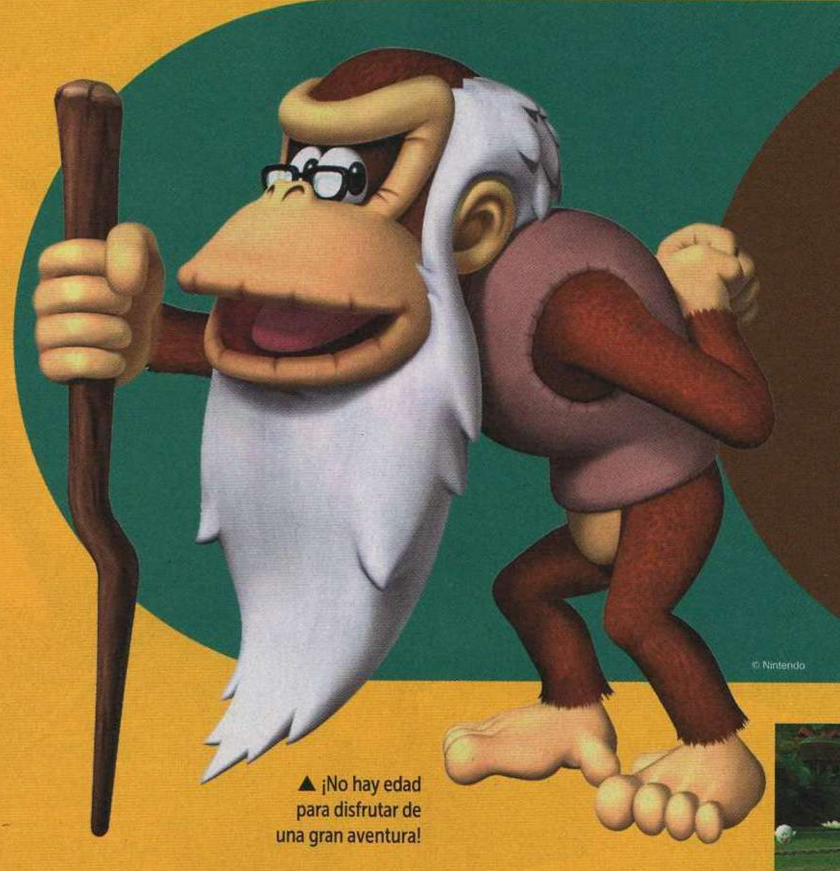
▲ **Chunky** hace temblar a los enemigos con su gran fuerza.

Dixie

Fue una estrategia interesante por parte de Rare, el que cada una de las tres primeras ediciones de **Donkey Kong Country** tuviera un protagonista diferente. En el primero el propio **Donkey**, en el segundo **Diddy** y en el tercero, la simpática **Dixie** tomó las riendas del juego, invitando a **Kiddy** como su ayudante. A ella la hemos visto en otros *spin-offs* de la serie, así como en múltiples títulos deportivos, como en **Mario Hoops 3 on 3**, **Diddy Kong Racing DS** y **Mario Super Sluggers**. Ella tiene una hermana pequeña llamada **Tiny** a quien también la vimos demostrar su talento en el título de béisbol antes mencionado.

◀ Ella regresa como estelar en **DKC: T. Freeze**.

◀ **Winky** fue un aliado en los dos primeros juegos.





Cranky

El más gruñón de la familia, pero también quien fuera pionero en los juegos de Nintendo. En su momento, tuvo ciertos enfrentamientos con **Mario**, antes de que el plomero se voliera una estrella en Super **Mario Bros**. A **Cranky**, durante los primeros años de la década de los 80, lo conocimos como **Donkey Kong**, sin embargo, esto cambió cuando Rare readaptó la historia, poniéndolo como el abuelo del actual **Donkey Kong** y otorgándole el nombre de **Cranky**. Él estuvo casado con Wrinkly kong, la amable anciana quien te ayudaba a salvar en **DKC2** y **DKC3**. **Cranky** regresa a la acción en **DKC: Tropical Freeze**.

▲ ¡No hay edad para disfrutar de una gran aventura!



Así se veía **Tiny Kong** en **Donkey Kong 64**.



▶ Y asi luce **Tiny** unos cuantos años después.



Kiddy

Como en todas las series, siempre hay un personaje que, por alguna razón, no alcanza a obtener la gracia de la audiencia. Tal es el caso de **Kiddy**, el pequeño bebé que fungió como asistente en **Donkey Kong Country 3: Dixie's Kong Double Trouble**. **Kiddy** básicamente sólo actuó en esta tercera entrega, aunque también lo vimos en la adaptación a portátil (**Donkey Kong Land III**). Más adelante, se tenía contemplada su participación en un juego de carreras de Donkey Kong, sin embargo, poco después se anunció la cancelación de dicho juego y, desde entonces, **Kiddy** se ha quedado en espera de otra oportunidad.



Chunky

¿Pensabas que **Donkey** era el más fuerte del clan? Pues no es así. **Chunky**, hermano de **Kiddy**, es quien se ganaría ese reconocimiento. A él lo conocimos durante **Donkey Kong 64**, aunque ya habíamos tenido referencias de él en **DK Country 2: Diddy's Kong Quest**, por lo menos a su nombre. Aunque es uno de los Kong que menos apariciones ha tenido, sí lo hemos visto en cómics y en títulos alternos como **Donkey Kong Barrel Blast** (ítem) y **Super Smash Bros. Brawl**, en este último sólo aparece como un *sticker*, esperemos que algún día le den un papel de mayor importancia en esta popular serie de peleas de Nintendo.



Tiny

Es la hermana menor de **Dixie Kong** y prima de **Kiddy** y **Chunky Kong**. Pocas veces la hemos visto en pantalla; su primera incursión en la serie fue durante los eventos de **Donkey Kong 64**, cuando los kremlings la secuestraron a ella y a otros miembros de la familia. En dicha aventura, sólo podía ser rescatada por **Diddy Kong** y así, poco a poco ganabas más personajes para interactuar en las misiones. Más tarde, cambió su aspecto infantil por uno de mayor edad al presentarse en **Mario Super Sluggers**; sin embargo, conservó ciertas características como su cabello rubio y el curioso gorro morado.



▲ Si necesitas velocidad, **Expresso** es la opción correcta.

¡Tus personajes favoritos cobran vida como combatientes amiibo!

Personaliza



Personaliza tu amiibo ajustando sus estadísticas de ataque y defensa.

Súbelos de nivel

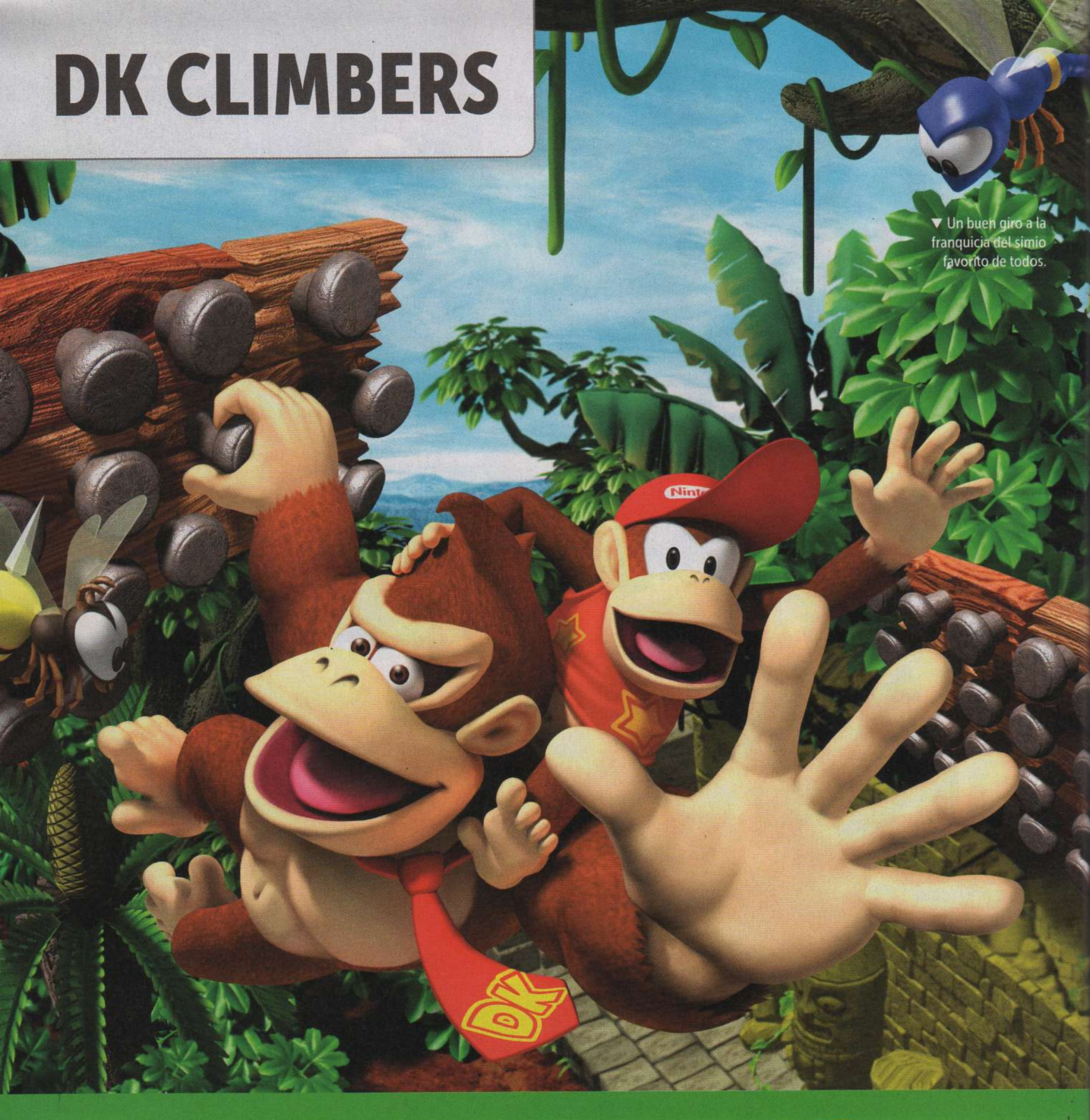


Pelea con ellos o contra ellos para subirlos de nivel y expandir sus habilidades.

Recarga tu jugabilidad



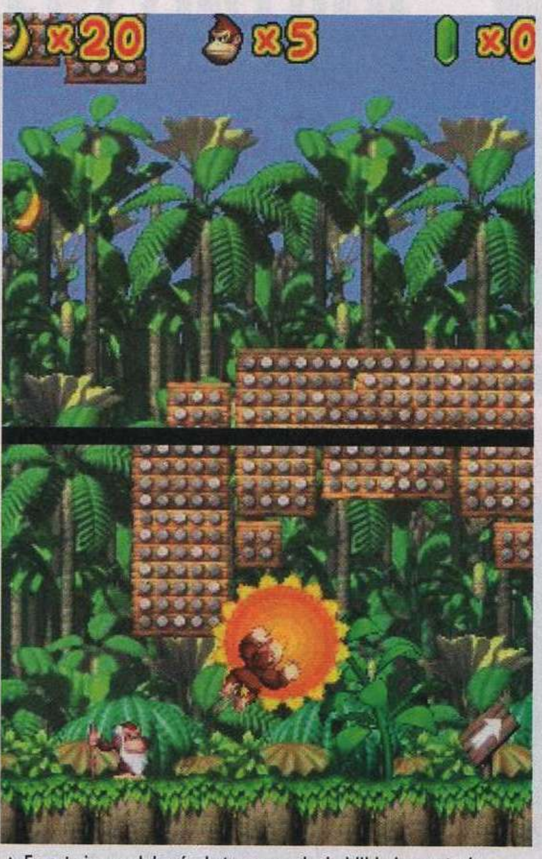
No hay dos amiibo iguales. Ponlos a combatir y mira quién sale victorioso.

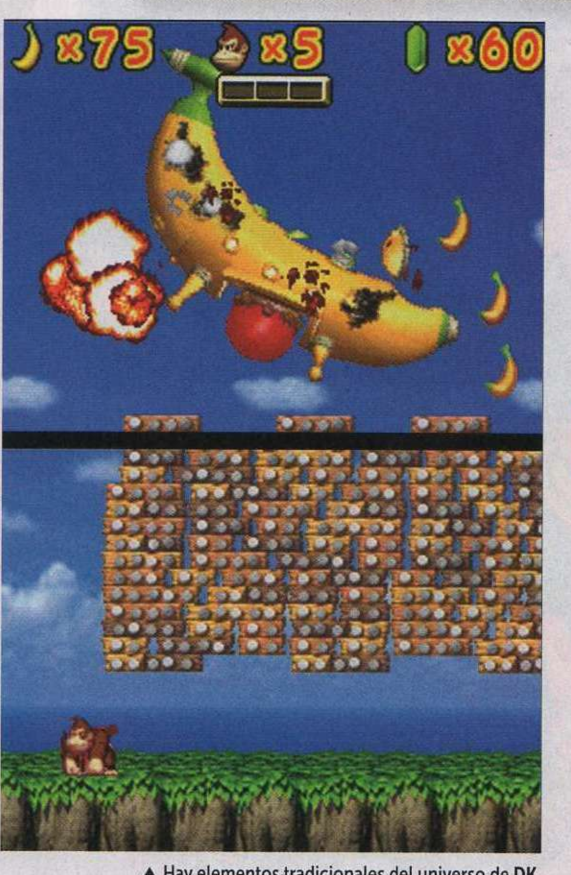


▼ Un buen giro a la franquicia del simio favorito de todos.

¡Por las ramas!

Donkey Kong deja de lanzar barriles por un rato para columpiarse en estos divertidos juegos portátiles


▲ En este juego deberás de tener mucha habilidad y puntería.


▲ Hay elementos tradicionales del universo de DK.


▲ **Xananab** es un alienígena con forma de banana que te ayudará en este juego.

DK Jungle Climber

¡El malvado King K. Rool está de regreso!



• Año de lanzamiento
2007
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Un buen concepto que le da frescura a la franquicia.


Violencia animada

Algunas series se quedan muy estancadas en su forma de juego y no presentan nada nuevo que haga que valga la pena darles un buena checada. Por fortuna esto no pasa con **Donkey Kong**, pues ha tenido bastantes títulos con temáticas distintas que te mantienen entretenido por mucho tiempo sin aburrirte para nada.

DK Jungle Climber es la secuela de **DK: King of Swing**, y conserva el *gameplay* tan desafiante que caracterizó a la primera entrega. El chiste básico es que para poder avanzar en el juego, usar cosas, e inclusive enfrentar enemigos y jefes, es necesario que manipules las manos de **Donkey Kong** y sus amigos con los botones L y R respectivamente; de esta manera, el héroe se sujetará de algo y podrás girarlo, detenerlo, hacer que se suelte y mucho más. La historia es simple: el rey de los kremlins está de vuelta, esta vez amenazando a unos extraterrestres con forma de frutas.

¿Crees que todo esto suena muy loco? Pues no lo dudes y si tienes una oportunidad, dále un vistazo, ¡pues es en verdaddivertido y desafiante!



Varios protagonistas

¡Donkey Kong rara vez está solo!

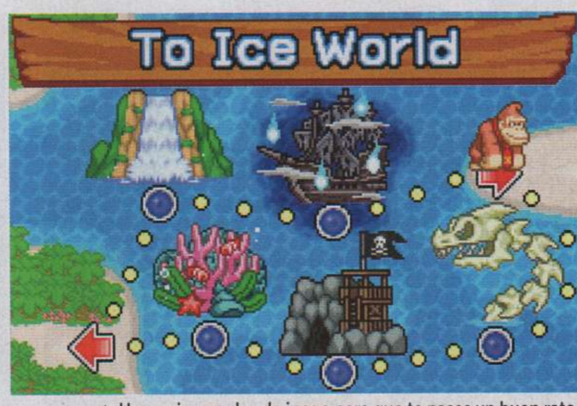


En este juego podrás controlar a otros miembros de la familia Kong como **Diddy**, **Dixie**, **Cranky**, ¡y otros más para regocijo de todos!





▶ ¡La ambición de este rey no tiene límites!



▲ Hay varios modos de juego para que te pases un buen rato.



▲ Sólo usas dos botones, ¡pero con esto tienes suficiente!

DK: King of Swing



• Año de lanzamiento
2005
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Vaya que supieron hacer algo simple, pero divertido.



Violencia animada

¡Me quiero volver chango!

Si eres un buen fan de Nintendo, recordarás que existió un juego llamado **Clu Clu Land**, en donde tenías que conseguir gemas para hacer aparecer una figura en un escenario. Pues este mismo concepto fue muy bien reutilizado para darle nueva vida al gorila que todos queremos en un juego que combina bien este singular estilo, con los elementos característicos de la serie de **Donkey Kong**.

Jugarlo es fácil, dominarlo no lo es; pues aunque sólo debes presionar los botones L y R para controlar las manos de los simios, es realmente difícil en ocasiones que mantengas el ritmo y puedas ir progresando en el juego. Lo mejor de todo es que no se trata solamente de una historia típica de vencer al malo y ya, sino que también contiene varios modos de juego en donde puedes participar con tus amigos y ver quién controla mejor a su Kong. Curiosamente, también hay otros personajes de los kremlins, así que las cosas no serán tan obvias como parece.

Es una lástima que sólo salieran dos entregas de esta serie; pues nos gustaría mucho que volviera este estilo para el Nintendo 3DS o bien, para el Wii U. Mientras tanto, bien vale la pena que los recordemos como éxitos de la saga.

¡Héroes simiescos!

Este singular dúo dinámico siempre está listo para la acción.



por Juan Carlos García "Master"

▼ Reunión de leyendas de los videojuegos.



Super Smash Bros.

Poder y velocidad en el balance perfecto, eso representa Donkey Kong en esta nueva entrega de la serie

Todos los personajes han cambiado mucho desde su primera aparición para el Nintendo 64, en especial **Donkey Kong**, que prácticamente cada año tiene nuevos movimientos y técnicas.

El primer cambio al que nos debemos acostumbrar, es al giro cuando corremos y usamos el botón de ataque, puede parecerte raro, pero es lo mismo que hemos hecho en la serie **Country**. Sí, me gustaba más la patada que daba antes al correr, pero este movimiento no es malo, y representa la llave para lograr buenas combinaciones.

Para que los combos con **DK** funcionen, tienes que moverte muy rápido y comprender que muchas veces, por la velocidad, no entrarán completos, pero sí funcionan para presionar al oponente.

Es aquí donde destaca **Donkey** del resto de personajes. Tiene una gran fuerza y una velocidad sobre la media, incluso es más rápido que el mismo **Ganon**, situación que te conviene aprovechar.

Conoce primero los movimientos que haces con el botón de ataque, ya sea con alguna de las direcciones o solo.

Después de un giro bien conectado, tienes dos opciones según el porcentaje de daño que tenga el enemigo, saltar o seguir corriendo para dar otro golpe.

No dejes de presionar, aunque creas que el golpe no entrará, gracias a los nuevos valores, si tu oponente está en el suelo, le puedes seguir pegando, al menos para presionarlo.

▶ Algunos de sus golpes, te cubren las espaldas.



▼ Un personaje con un balance perfecto.





▼ Dos titanes frente a frente en la arena.



▲ Está disponible la figura amiibo para su entrenamiento.

Mucha gente, que tiene poca experiencia con **Smash Bros.**, carga el golpe que **Donkey** realiza al presionar el botón B, pero lo utiliza de inmediato, esto ya no representa ninguna sorpresa para el rival, al contrario, es predecible, dejándote un segundo indefenso mientras **DK** regresa el brazo a su cuerpo para continuar.

Hay dos formas correctas de usarlo. En el borde de un escenario para evitar el regreso rival, aunque tienes que medirlo muy bien. Mientras que el otro, es después de haber golpeado con el giro u otro movimiento similar, mientras se recupera, salta y suelta el golpe especial, es muy probable que lo conecte, y si ya tiene el porcentaje alto, puedes marcar una ventaja importante el resto del combate.

Para sacar de la plataforma, **Donkey** tiene otros movimientos útiles, pero que requiere de un poco más de práctica para ejecutarlos.

Un claro ejemplo lo tenemos con su patada hacia abajo en el aíre. La marcas presionando abajo más el botón A, con esto da un golpe que de conectarlo, manda al oponente a su fin, pero si lo haces en la plataforma, lo rebotas para poder continuar con la jugada y terminarla como tu quieras, aunque un golpe smash siempre es buena opción.

Cuando vayas realizar esta jugada, debes esperar la altura adecuada, sólo cuando ya seas experto, puedes marcar los dos saltos para salir de la plataforma, de lo contrario, sólo realiza uno, para que después de conectar, tengas una oportunidad de saltar para no caer junto a tu oponente.

Todo esto debes marcarlo rápido, al inicio cuesta trabajo, por lo que yo recomiendo que practiques sobre la plataforma, una vez que ya tengas calculados perfectamente los saltos y las distancias, ya podrás intentarlo en una pelea real, que es donde con el tiempo, se volverá una jugada que debes dominar como las tablas.

Conoce bien cada golpe y su alcance para poder experimentar combos y jugadas por tu cuenta

▼ No ha faltado a ninguna de las versiones de este juego.

▲ Donkey Kongception

▲ ¿Podrás convertirte en un experto?

En cualquiera de las dos versiones de este nuevo juego, los combos funcionan de la misma forma

Si vas a usar a este personaje, debes moverte muy rápido, aprener a moverte manteniendo defensa para esquivar y colocarte en un mejor lado para atacar.

Al ser de los peleadores más grandes, si fallas al momento de atacar, es fácil que te peguen, no es lo mismo usar a **Ness** o a otros personajes que muchos golpes no les dan por su tamaño, que tener a DK en uso.

Su regreso, movimiento que logras presionando arriba más B, es de los mejores en cuanto a duración, giras por varios segundos, lo que te permite llegar al escenario sin muchos problemas, pero siempre y cuando estés a una altura correcta, porque si esperas que se eleve, no lo va a hacer mucho.

El agarre es otro de los puntos fuertes de **DK**, no sólo por su gran fuerza, que te permite lanzarlos muy lejos de la plataforma, sino porque te permite agregar buenos golpes si eres rápido al marcar los movimientos. Por ejemplo, si lo lanzas hacia arriba o lo rebotas en el suelo al momento de sujetar a un rival, puedes rematarlo o continuar elevándolo (si el porcentaje de daño te lo permite), incluso, es buen momento para buscar conectar el golpe que cargas con el botón B.

Donkey Kong es una bestia, no sólo literalmente, también por su fuerza y su gran cantidad de combinaciones, sin embargo, como suele ocurrir en este juego, la improvisación es muy importante, sobre todo si juegas en escenarios con su forma tradicional, porque un rebote o un salto pueden ser lo que complemente una jugada maestra. Todos estos consejos son sólo el comienzo para ser un maestro con **DK**, lo que realmente debes tener en mente, es el entrenamiento.


▲ No debes tener muy buenos recuerdos de este ítem.


▲ Ataca en el momento correcto.

MARIO VS DK



▼ ¿Te es familiar esta imagen? Entonces ya eres un Cranky.



Una vieja rivalidad

Dos grandes héroes se vuelven a ver las caras

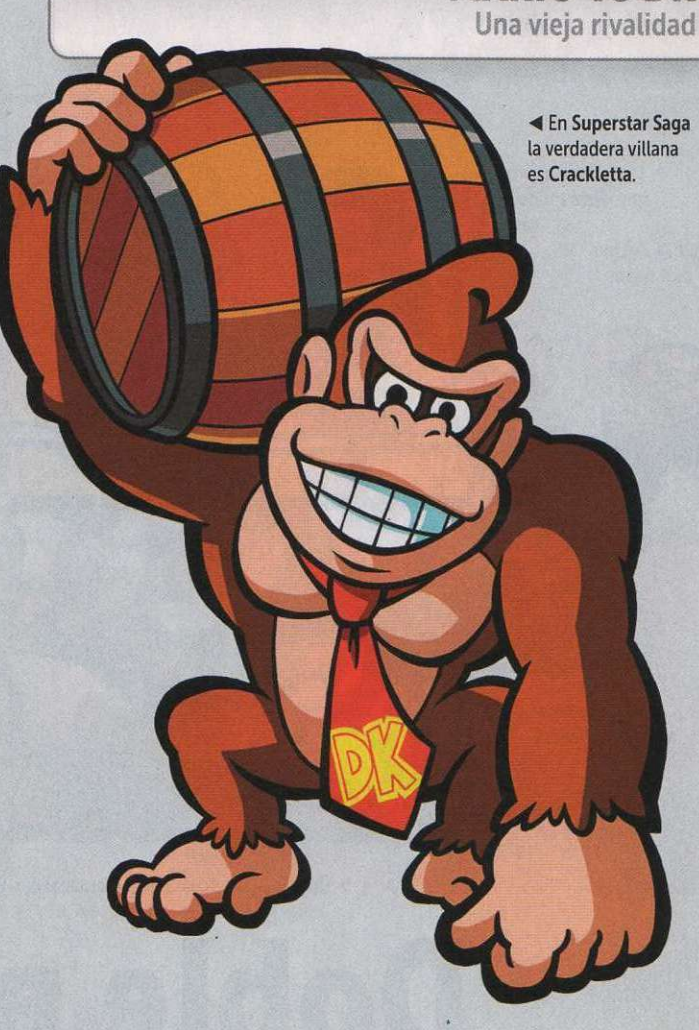




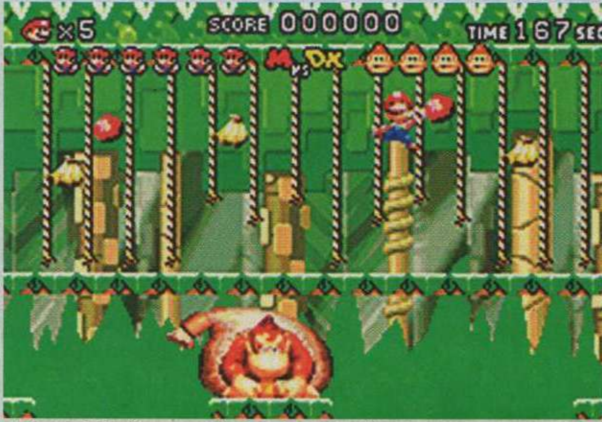




▲ Planea bien tu ruta antes de comenzar.



◀ En **Superstar Saga** la verdadera villana es **Crackletta**.



▲ La nostalgia llega a nuestra mente con esta imagen.

Renacimiento

El mundo entero esperaba verlos juntos otra vez

Para los que ya tenemos tiempo en esto de los videojuegos (por no decir que estamos ya viejos), esperábamos ver renacer una vieja rivalidad, la de **Mario** y **Donkey Kong**.

Su primer enfrentamiento se remonta a las arcadias, cuando **Mario**, no llevaba ese nombre aún. Lo curioso es que no sólo renació este enfrentamiento, también otro personaje que muchos seguramente no recuerdan, pero que es la pieza clave para esta serie, la chica en apuros, **Pauline**.

Antes de que existiera **Peach**, ya había otra chica en el corazón de **Mario** (bueno, al menos eso es lo que todos pensamos). **Pauline** era la chica que **Mario** debía recuperar del secuestro de **Donkey Kong**, y ahora, en el Game Boy Advance, de forma mucho más complicada de lo normal.

Olvídate de los niveles cortos con los que comenzó la serie, ahora son más largos y con estructuras complejas, pero con una ayuda extra, los **Mario** de juguete de cuerda.

Un título que puede disfrutar todo tipo de videojugador sin importar su edad

Estos simpáticos personajes son la llave para resolver los acertijos que representa cada nivel, muy al estilo de **Lemmings**, pero con niveles mejor estructurados y no tan grandes.

Si tienes un Nintendo 3DS de los que forman parte del programa embajador, puedes disfrutar de este gran juego, pero si no es así, la única forma es consiguiendo el juego de Game Boy Advance, desafortunadamente no se ha colocado en ninguna eShop, esperemos pronto aparezca, porque vale bastante la pena, y es una excelente oportunidad para que más jugadores conozcan este divertido concepto para portátiles.



▲ Sería extraordinaro ver estas figuras como amiibo.

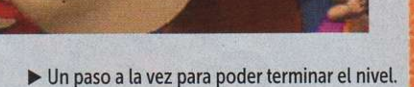
▶ No pierdas de vista a tus pequeños.

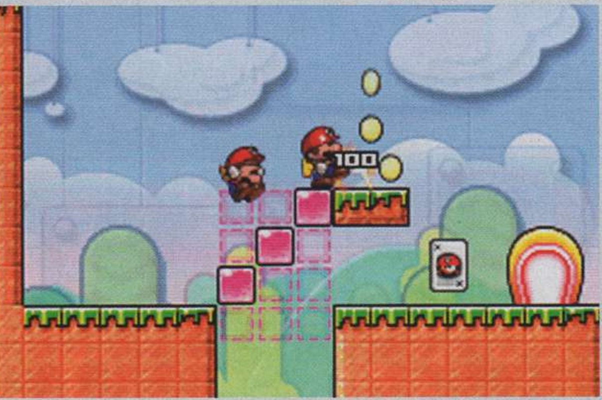


▶ La chica en apuros que genera todo el caos.



▲ La clave para rescatar a **Pauline**.





▶ Un paso a la vez para poder terminar el nivel.

Doble pantalla

La lucha avanzó de generación



▲ Tu habilidad es clave pare resolver los niveles.

Las secuelas llegaron para Nintendo DS con **March of the Minis** y **Minis March Again**. Se pensaría que ambos mantuvieron la línea vista en los juegos anteriores, pero no fue así, recibieron bastantes cambios que hicieron la experiencia mucho más profunda y demandante.

Tan grande fue el cambio agregando una pantalla, que antes de comenzar a jugar estas versiones, se te da un extenso tutorial de como debes moverte en todos los escenarios y las cosas que puedes hacer en conjunto con la pantalla táctil y el *Stylus*, que si bien son intuitivas, es mejor que las conozas antes de comenzar.

Como se esperaba, la dificultad aumentó considerablemente, los niveles no eran ya tan sencillo, además de que los obstáculos y enemigos aumentaban, haciendo de cada nivel todo un desafío.

En el apartado gráfico, si existió un avance, pero nada del otro mundo, digamos que sólo se aumentó la calidad de los sprites que ya conocíamos, aunque donde sí se nota un cambio, es en los pequeños cinemas que incluye.

El apartado musical, ofrece una gran variedad de melodías que van muy de acuerdo al tipo de juego, que te permiten pensar sin molestarte, pero para los melancólicos, existen sorpresas, fragmentos de las melodías clásicas de los juegos originales, que de verdad se vuelven el complemento perfecto para este juego.

No son los juegos más aclamados de todos los tiempos, pero sí es apreciado por los conocedores, al grado de que es muy complicado encontrarlo, así que si cuentas con este juego, debes considerarte muy afortunado, disfrútalo, vuélvelo a jugar o compártelo con un amigo, deja que otra persona conozca lo increíble que puede ser un videojuego en su estado más puro, donde sólo la diversión cuenta, nada más que eso.

La eShop de Wii U parece ser un buen método para revivirlos, esperamos los rumores sean ciertos.

Todo mundo esperaba una tercera parte en NDS, pero esta no apareció



◀ Al inicio todo es felicidad.



▼ Nunca te van a dejar solo.



▲ Cada movimiento debes analizarlo.



▲ Nuevos aliados para la aventura.

Culminación

La renovación que todos esperábamos

Después de un buen rato sin saber de esta serie, apareció para la nueva consola portátil, pero no como todos deseábamos, esta vez, sólo se podía descargar mediante la eShop.

Minis on the Move fue el subtítulo de esta secuela, en la que ya no controlábamos las acciones de los pequeños juguetes directamente, en esta ocasión todo se controla desde la pantalla táctil de la consola.

Los *puzzles* son realmente complicados y enormes, el objetivo es juntar todas las estrellas o monedas del escenario, para eso, tenemos que trazar la ruta por la que avanzarán los pequeños juguetes de cuerda, todo en el momento, es decir, no puedes hacer que se detengan, tienes que actuar rápido y con mucha precisión.

Son casi 200 diferentes niveles que debes resolverr, lo que representa muchas horas de juego si es que deseas conseguir todos los premios, pero aún así, una vez que lo terminas por completo, puedes crear tus propios escenarios, lo cual prácticamente lo vuelve eterno, dependiendo siempre de tu habilidad para la creación de nuevos desafíos. Si no lo has jugado, entra ya a la eShop y descárgalo a un buen precio.

Se comenta que pronto aparecerá una nueva versión para Wii U

¿Lo reconoces?

El primer juego para Game Boy



Si jugabas en un Super Game Boy, podías hacerlo con este tipo de vista, muy al estilo de las Arcadias de la época.

▲ **Donkey** demuestra que puede ser un feroz rival en futbol.



Donkey Kong Sports

El poder del gorila hace que sus enemigos piensen dos veces antes de enfrentarlo

Los juegos deportivos son una magnífica alternativa para disfrutar de las capacidades atléticas de este simpático gorila, aunque su línea principal se trate de los juegos de acción y aventura.

Sin embargo, todas esas hazañas que lo hemos visto hacer desde el tiempo del Super Nintendo, le han servido como entrenamiento para ser competitivo en toda una diversidad de títulos deportivos que nos han dado múltipes horas de entretenmiento. Uno de ellos es **Mario Kart 64**, donde por primera ocasión aparece **Donkey Kong** (su pista, D.K.'s Jungle Parkway, se volvió clásica e incluso reapareció en **Mario Kart Wii**) en relevo de **Donkey Kong Jr.**, lógicamente, fue catalogado como uno de los competidores de mayor peso (junto con **Wario** y **Bowser**). Aparentemente, ese detalle no significaría mucho, pero al momento de competir, resulta que no es tan veloz como sus oponentes, pero lo compensa mediante su estabilidad.

Double Dash!!

La entrega de GameCube fue la única en permitir a dos personajes por *kart*, por lo que nuevamente pudimos ver -y controlar a los héroes de **Donkey Kong**

▲ Mario Strikers es de los mejores juegos de futbol para GCN.

▼ No sólo Jordan puede jugar básquetbol con estilo.

◀ Así apareció DK en Punch-Out!! de Wii.

Si te gustan los personajes rudos y que no se doblegan tan fácilmente, aquí tienes una buena opción

Country, sólo que en esta ocasión, no se enfrentarían a King K. Rool, sino a un grupo de pilotos del Reino Hongo. Ya con las últimas entregas de MK, Donkey consiguió más personalización en sus *karts* (en forma de Rambi, barril e incluso un auto pintado al estilo DK).

Directo al Green

También en Nintendo 64 vimos el resurgir de dos deportes a través del desarrollo de Camelot. Mario Tennis y Mario Golf se consagraron en dicha consola y desde entonces hemos tenido varias secuelas que cada vez nos ofrecen mejores cualidades en *gameplay*. Aquí, como ocurrió en Mario Kart, las características físicas de los concursantes también afectan el juego, por lo que Donkey tendrá ventaja a través de sus poderosos músculos que le brindan la fuerza y poder.

Donkey Kong Jr.

A él lo vimos en la primera entrega de Mario Kart

Aunque Jr. fue de los que inauguraron el juego de *karts*, dejó el camino libre a su hijo para las siguientes entregas.





Donkey pertenece a los pesos pesados, por lo tanto, será difícil desequilibrarlo, pero le resta un poco a su velocidad.

El deporte forma parte de su vida

Cualquier disciplina que ofrezca reto y diversión, es ideal para los **Kong**

Diddy no es muy fuerte, pero sobresale en velocidad.

El poder de **Donkey Kong** hará que tiemble el portero de Hockey.

Si quieres ganar en lanzamiento de bala, **DK** es buena opción.

Enfreta al mundo

¿Sabías que el primer juego -casero- que tuvo opción para juego en línea fue **Mario Kart Wii**? Sin duda, uno de los que más explotó esa función en Wii.



En **Mario Golf 64**, a **Donkey Kong** lo consigues al juntar 30 estrellas en Ring Shot. Su drive es de 250, 20 puntos arriba del de **Wario**. Ya para la versión de GameCube, el drive de **DK** bajaba a 215 yardas, mientras que **Diddy** se quedaba en 207 yardas.

El deporte blanco

En el caso de **Mario Tennis** de N64, los **Kong** (**Jr.** y **DK**) quedaron en la categoría "Power", pero nuevamente no se desplazan tan ágilmente por el escenario como varios de sus contrincantes. Esta entrega también marca la última ocasión en que **Donkey Kong Jr.** es convocado al torneo, pues a partir de **Mario Tennis Open**, **Diddy** sería el nuevo *"partner"* de **DK**.

El rey de los deportes

Uno de los videojuegos de béisbol que más me han gustado es **Ken Griffey Jr.** de Super Nintendo (las versiones de N64 aunque buenas, jamás le llegaron al original), por su excelente estilo de *gameplay* y lo entretenido que resultaba cada encuentro.

Ahora imagínate un estillo similar, pero con los héroes de Nintendo y los clásicos poderes que agregan fantasía y espectacularidad a cada encuentro. Ese fue el resulado con **Mario Super Sluggers**, un videojuego de béisbol derrollado por Namco para Wii.



▲ Si vas a jugar quemados, procura que el gorila esté de tu lado.



▲ **Donkey** y **Diddy** juntos en **Mario Kart: Double Dash!!**

En 2009, Next Level Games incluyó a **Donkey Kong** en **Punch-Out!!** de Wii.

Checa el estilo de juego de **Donkey** en **Mario Power Tennis** de Nintendo GameCube.

Malabares: otro de los talentos de **Diddy** en **Mario Super Sluggers**.

¿Sabías que el drive de **Donkey Kong** en **Toadstool Tour** es de 215 yardas?

¿Quién crees que hace mejor mancuerna con Donkey? ¿Jr. o Diddy?

En esta ocasión, a **Donkey** no le fue muy bien que digamos, pues quedó como el personaje más lento de toda la plantilla, pero también como uno de los que más *Home Run* podría generar sin tanto esfuerzo de tu parte.

Juegos olímpicos

La rivalidad de **Mario** y **Sonic** -los personajes más destacados de Nintendo y SEGA respectivamente- ha estado latente desde hace más de dos décadas. Pero no fue sino hasta la llegada de **Mario & Sonic at the Olympic Games** para Wii que ellos tuvieran su primer encuentro oficial y, por supuesto, ambos debían acompañarse de los mejores elementos de cada una de sus compañías, en el caso de **Mario**, uno de los candidatos clave era **Donkey Kong**, quien sería ideal para las disciplinas donde se requiera fuerza y poder, o por lo menos ese era el plan original, pues al final del día, no se incluyó al gorila como personaje seleccionable en la primera entrega, sin embargo, si consiguió su boleto para las secuelas.

Mario Sports Mix

Otro de los grandes títulos deportivos de Nintendo que llegaron a Wii es **Mario Sports Mix**, el cual sigue las características de juego divertido y de fantasía que le han dado tan buenos reconocimientos a sus demás franquicias deportivas.

En **Mario Sports Mix**, **Donkey** no pierde su lugar como personaje de poder, pero nuevamente se ve debilitado en velocidad o técnica, por lo cual, quizá no se convierta el en participante favorito de todo mundo; pero si aprendes a controlarlo bien, se volverá un gran elemento de contención en todas las actividades. Una de sus habilidades especiales consiste en dar palmadas al suelo para aturdir a sus oponentes, tal como lo hacía desde **Donkey Kong Country** (SNES). Buen detalle, ¿no crees?

¿Cuál consideras como la mejor participacion de **Donkey Kong** en algún título deportivo?



▲ Estrenando planeador en **Mario Kart 7**.



▲ Curiosa foto de padre e hijo...

▼ **Donkey Kong** es el más popular de los simios del entretenimiento electrónico.

© Nintendo



© SEGA

¡Changos!

El poder primate ha estado en los videojuegos desde sus inicios, ahora veremos algunos de sus exponentes

Gorilas, orangutanes, yetis, sasquatches, chimpancés, y otros simios con taxonomía imposible de precisar, han formado parte de innumerables juegos, ya sea como villanos, héroes, o simples personajes de apoyo; el caso es que los simios están presentes, así que aquí recordaremos algunos, ya sean populares, o no tan conocidos.

Obviamente la familia Kong es el más famoso ejemplo que podemos darte, pero también hay otros que continúan con el estilo de ser changos gigantes, al estilo del gran **King Kong**, quien no solamente cuenta con fama por sus numerosas películas, sino porque ha tenido sus propios juegos, destacando el genial **Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie**, que si no gana el premio al nombre más largo, al menos sí es una impresionante expriencia del Nintendo GameCube. Como dato curioso, en esta encarnación se le dió el nombre científico de Megaprimatus Kong a su especie de origen. Este personaje dió la pauta para todo un tipo de monstruo gigante, como lo es por ejemplo, **George**, de la serie **Rampage**.



▲ En **King of the Monsters** aparece **Goo**, un gorila tamaño familiar con gran fuerza.



▲ Los ukikis son curiosos changuitos de la serie de **Super Mario Bros.**



▲ **Andross**, el científico maniático de **Star Fox** es un claro ejemplo del poder simiesco.

La fuerza de los primates es notable, así como su inteligencia, por ello son personajes muy comunes en los videojuegos

Otros simios de gran tamaño han sido también **Goo**, de la serie que toma de base los combates de kaijus, **King of the Monsters**; al igual que **Blizzard** y **Chaos**, los dioses con forma de simios del juego de peleas **Primal Rage**.

Ahora que también hay algunos villanos entre los simios, como es el caso de **Andross** y **Andrew**, de la saga intergaláctica, **Star Fox**. También un gorilla de enormes proporciones aparece en el título de Arcadia: **Tecmo Knight**, aunque brevemente.

Y ya que andamos en gorilas con mal carácter, **Conga** es un violento homínido al que hay que enseñarle modales en **Banjo-Kazooie**.

Pero no todos son malos, pues también hay monitos muy tiernos que se han ganado su mención en este apartado. Para comenzar, tenemos a toda una raza de ellos, que son tanto protagonistas, como personajes secuendarios en la divertida saga conocida como **Super Monkey Ball**. También existen un tipo específico de mono travieso que le juega bromas a **Mario**; los ukikis gustan de robar cosas, aunque no con malas intenciones. Seguramente si supieran que **Mario** tenía cautivo a **Donkey Kong**, lo dejarían de molestar.

Como podrás darte cuenta, son muchos los ejemplos que podríamos poner aquí, pero lamentablemente no hay tanto espacio para ello. Pero la idea de darles su lugar, ha sido planteada. ¿Conoces otros juegos en donde aparezcan más changos? No dudes en buscarlos, podrían estar hasta en donde no te imaginas. Mientras tanto, no dejes de jugar con los que ya te comentamos, como lo es el gran **Donkey Kong**.



▲ **George**, el furioso gorila de **Rampage**.

▼ **King Kong** es el más famoso de los gorilas en el entretenimiento fílmico.



◀ Con la música por dentro.



¡Al ritmo konga!

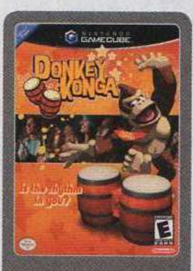
Una evolución de la serie que nadie esperaba

◀ Selecciona la canción que vas a tocar.

◀ Podrás ver en todo momento tu récord y desempeño.

▲ El tamaño no importa, es preferible una estrategia.

Donkey Konga



• Año de lanzamiento
2004
• Jugadores
1 - 2
• Opinamos
Una fusión única de universos



Bromas animadas

Con el boom que se dio hace algunos años acerca de juegos de ritmos, Nintendo decidió junto con Namco aprovechar a **Donkey Kong** para una variante del juego **Taiko no Tatsujin**, muy famoso en Arcadias en Japón, todo un éxito.

Por fortuna se decidió traer a América, donde quedamos encantados con su innovador *gameplay*. Para jugarlo necesitamos de dos pequeños tambores, que representan los círculos que veremos en pantalla, cuando lleguen a la parte final de su recorrido, debemos tocar el tambor que corresponda. Suena muy sencillo, pero la verdad es que conforme avanzan las canciones, todo se vuelve muy complicado, pero nunca deja de ser divertido, eso es muy importante.

En la parte central de los tambores, se encuentra un pequeño micrófono, pero no para que cantes como si fuera un **Rock Band** o **Guitar Hero**, sino para que aplaudas. Es un micrófono muy sensible, así que cuando aparezca el símbolo especial, en lugar de tocar el tambor, debes aplaudir, lo que crea secuencias muy divertidas que te pondrán a bailar al ritmo de la conga. Es un juego totalmente de colección, sobre todo porque resulta muy complicado encontrarlo, sin mencionar los pequeños tambores.

Pueden jugar dos personas compitiendo o bien, cooperando

Juega con ritmo
Un nuevo control

De todos los instrumentos musicales llevados a videojuegos, este ha sido uno de los más originales.



▶ Se mejoraron muchas de las animaciones de los kongs.

◀ Nuevos personajes vienen a bailar.

▶ Muchos recordamos Tetris Attack al ver esta imagen.

Donkey Konga 2



• Año de lanzamiento
2006
• Jugadores
1
• Opinamos
Una segunda parte superior al original

Letras moderadas

© Nintendo

Era lógico que tras el éxito de la primera entrega, decidieran lanzar una secuela, pero no como se acostumbra en el medio, no fue una simple actualización de canciones (caso totalmente opuesto a los **Just Dance** de Ubisoft). Se agregaron nuevas modalidades de juego, tanto para uno como para dos jugadores.

Cranky Kong y **Dixxie Kong** fueron los nuevos personajes para acompañarnos en las fiestas. No tenían realmente diferencias entre ellos, era nada más para sentirte identificado con ellos, pero se agradece la variedad que brindaron en ese sentido.

La mecánica de juego se mantuvo idéntica a la del primer juego, con diferencias en lo complejo de las notas que teníamos que tocar, realmente era cuestión de práctica si querías obtener las máximas puntuaciones.

La mayor cualidad de este juego, estaban en sus modos de competencia, jugar con otra persona y estar atento de su desempeño era sumamente divertido y apasionante, incluso para las personas que veían la partida.

Este juego salió a la venta también sin los tambores, así que si te hace falta, es buen momento para buscarlo.

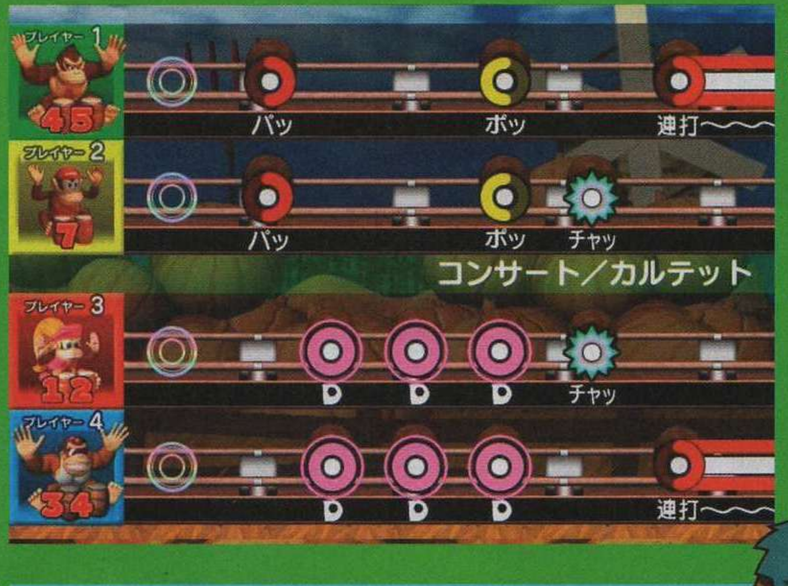
¡A bailar!
No puedes dejar de jugar una vez que inicias

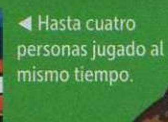




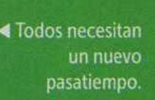
La creatividad de Nintendo para utilizar sus periféricos nunca dejará de sorprendernos, resulta maravilloso su uso.







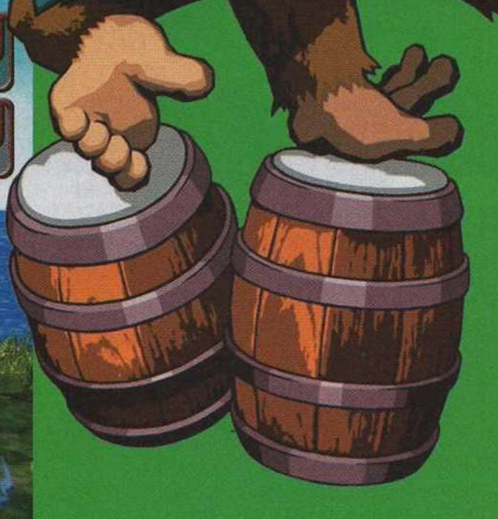
◀ Hasta cuatro personas jugado al mismo tiempo.



◀ Todos necesitan un nuevo pasatiempo.



▲ ¿Listo para viajar a otra isla?





• Año de lanzamiento
2007
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Nos hubiera encantado tenerlo



Donkey Konga 3

Seguramente te estás preguntando en este momento, "¿por qué no tengo este juego?", pues bien, la respuesta es sencilla, no salió en América, sólo en Japón. Por alguna extraña razón, no lo lanzaron en nuestro continente. Lo que seguro a muchos les hubiera encantado, es el hecho de que este Donkey Konga, incluye temas de Jpop, algunos otros de artistas internacionales, pero realmente lo que lo vuelve único, es que también se pueden tocar temas de series de anime, como **Dragon Ball** y **Naruto**, lo que es un deleite para los seguidores de estas grandes animaciones japonesas.

A estas alturas es ya imposible que aparezca, pero tal vez la eShop podría ser una opción interesante, como pasó en Wii con juegos de Nintendo 64, pero bueno, es sólo lo que pensamos, aunque soñar, no cuesta nada.

Nuevo estilo

Se agregaron nuevas ilustraciones

Para los nuevos modos de juego, se utilizaron imágenes como esta que te mostramos. Modificando un poco la línea que habían seguido.



◀ Las peleas contra jefes si eran muy innovadoras.

◀ La imagen del personaje evolucionaba.

DK Jungle Beat



- Año de lanzamiento **2006**
- Jugadores **1**
- Opinamos **No fue lo que todos teníamos en mente**



Violencia animada

© Nintendo

Aún recordamos el momento justo en el que Nintendo mostró este juego, nuestra felicidad era inmensa, pensamos que era el regreso de los grandes juegos de plataformas par un personaje que se lo merecía más que nadie, lo cual fue cierto a medias.

El juego es bueno como tal en su diseño y estructura de niveles, pero tiene un detalle que no a todos agradó. Se controla todo en pantalla con los tambores, lo cual aunque al inicio resulta muy divertido, puede terminar aburriéndote en minutos.

Fue un buen intento de Nintendo para evolucionar la serie y ofrecer una opción más con los tambores, pero al final no resultaba en lo que esperábamos, sobre todo cuando tienes como comparación la sublime serie **Country** de Rare en el Super Nintendo. Otro detalle que no nos agradó del todo, fue la imagen enorme de **Donkey Kong** en la pantalla además del que vemos de tamaño normal, era incómodo. Lo ideal era ofrecer este divertido estilo para conocer el juego, pero al mismo tiempo, el tradicional, que el control de GameCube fuera la opción verdadera para disfrutarlo como en las mejores épocas. Agregando este elemento, estamos seguros de que hubiera tenido una mejor respuesta y no lo recordaríamos como experimento.



▲ El objetivo era juntar las bananas.



▲ Las bananas te marcan el camino.



▲ Hay momentos en los que lo importante es la velocidad.



▲ Se calificará tu desempeño en la pistas.

DK Barrel Blast



• Año de lanzamiento
2007
• Jugadores
1
• Opinamos
Fue un exceso tener tantos personajes



Violencia animada

© Nintendo

Con **Jungle Beat** no habían experimentado suficiente, eso nos quedaba claro cuando lanzaron para Wii **Barrel Blast**.

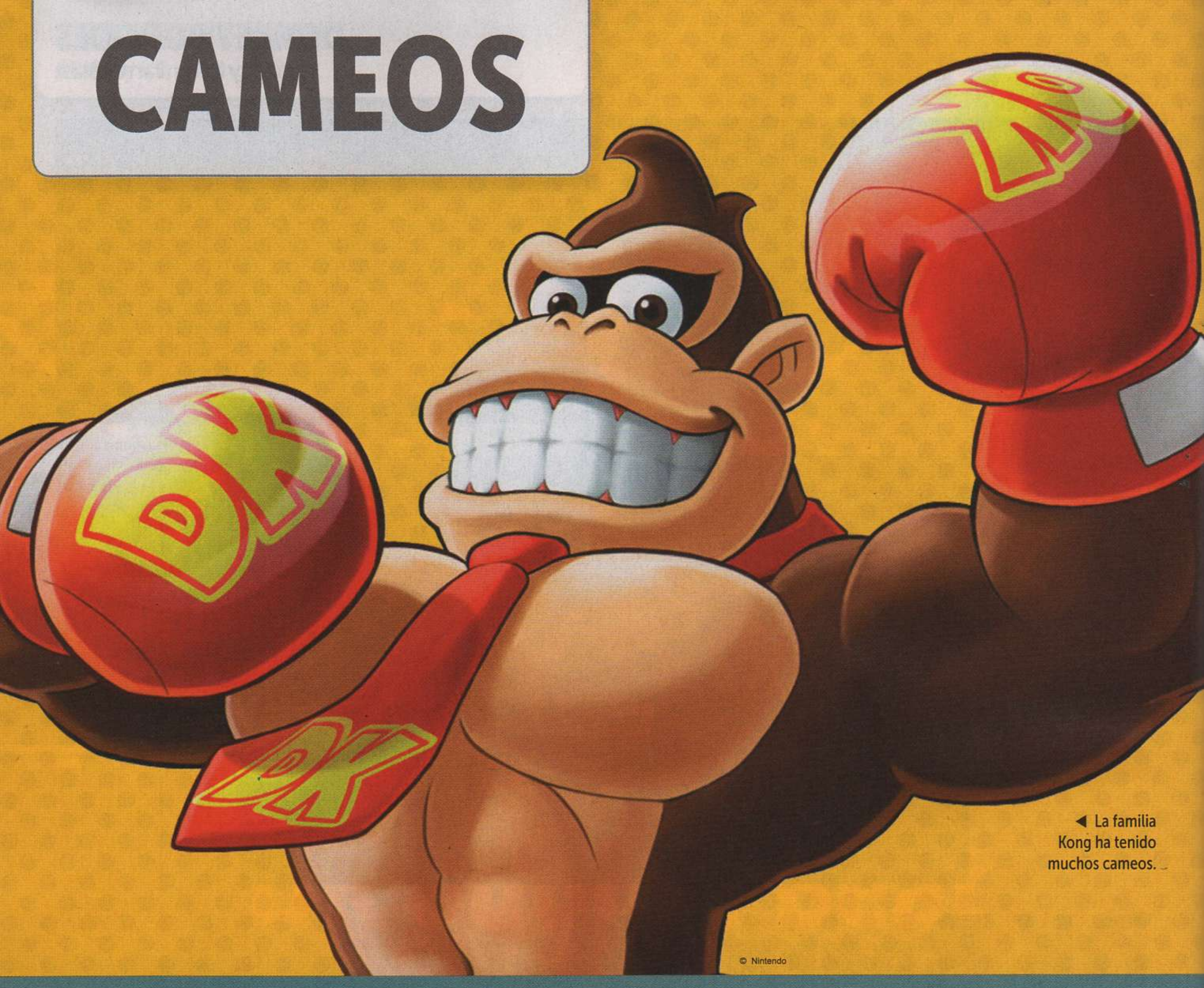
Lo primero que se tenía en mente, era usar los tambores para el juego, pero después de ver las posibilidades del control de Wii, decidieron cambiar el sistema de control, lo que también ayudaría a que más personas lo conocieran, porque no todos tendrían los tambores ni los comprarían sólo para este título.

Lo que ya no se cambió, fue el hecho de que los vehículos llevan dos tambores que funcionan como propulsores para divertidas e intensas carreras entre los personajes de la serie.

No es un **Mario Kart**, ni intenta serlo, pero mantiene esa temática de competencia en donde no gana el más veloz, sino el que mejor usa las circunstancias que van ocurriendo en la carrera. Un juego muy divertido que sí debes conocer, un experimento mucho mejor que **Jungle Beat** y que puedes disfrutar con tus amigos.

◀ Hasta los enemigos entran a la carrera.

Todos los recorridos son aéreos, mostrando bellos escenarios que reconocerás de inmediato



◄ La familia Kong ha tenido muchos cameos.

Invitado: DK

Vamos a ver algunas de las muchas apariciones en otros juegos que han tenido estos famosos simios

No solamente el actual **Donkey Kong** ha aparecido en varios títulos que no son parte de su franquicia, sino también el tremendo **Cranky**, e inclusive su hijo, **DK Junior**. En este apartado veremos ciertos cameos, de los cuales estamos seguros no conocías, así que prepárate a conocer más acerca de los juegos en donde los simios de Nintendo son reconocidos como parte importante de la marca que les dió vida.

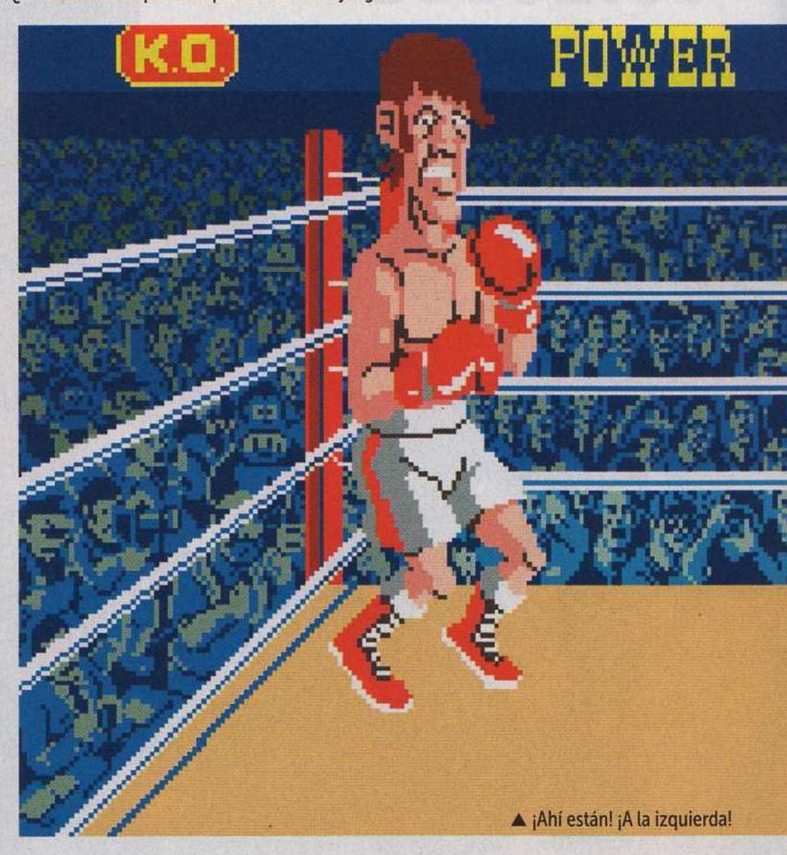
Para comenzar, tenemos como ejemplo **Tetris**, de NES, en donde **DK** es uno de los personajes que salen cuando completas un nivel alto (también salen **Link**, **Mario**, **Luigi**, **Samus**, **Toadstool**, **Bowser** y **Pit**).

Donkey Kong Jr. fue el encargado de representar a la familia en el primer **Super Mario Kart**, inclusive sale con su ropa característica.

En **Super Mario RPG** no aparecen exactamente los miembros del clan Kong; pero sí un par de gorilas lanza-barriles que obviamente están basados en ellos. Si te fijas bien, estos dos enemigos tienen todas las características de **DK**, pero no son ellos en realidad. En este mismo juego también hay otros cameos, aunque no son enemigos, sino que se alcanzan a ver de una u otra manera.



◀ ¿Ya habías visto quienes aparecen en este juego?



▲ ¡Ahí están! ¡A la izquierda!



◀ Junior es uno de los personajes pesados en **Super Mario Kart**.

En **Punch-Out!!**, de Arcadia, cuatro luminarias de Nintendo aparecen entre el público, aunque cuesta un poco verlos, pues se pierden dentro de los demás fanáticos. Nos referimos a los hermanos fontaneros, así como **Donkey Kong** (Cranky), y **Donkey Kong Jr**. Chéca la foto de esta misma página para que los ubiques. ¿Ya te sabías este cameo? Curiosamente, **DK** (el actual), fue invitado a participar en la feroz entrega de la misma serie, pero en la versión de Wii, en donde demuestra que es un poderoso boxeador capaz de vencer a cualquiera facilidad.

También en el juego del querido Game Boy "tabique", **F-1 Race**, el original gorila te felicita cuando terminas el curso 9, y también aparece al final.

Dentro de varios de los juegos de **Wario Ware Inc.**, podemos -y debemos- cumplir ciertos desafíos basados en el original **DK** de Nintendo Entertainment System, que van desde saltar un barril, hasta llegar al final de la escena.

Y por último, pero no por eso menos importante, hay que recordar que **Donkey Kong** es uno de los peleadores que ha estado en todas las entregas de la serie **Super Smash Bros.**, siendo uno de los más fuertes, es favorito entre los fans, y nunca ha dejado de aparecer en estas divertidas contiendas.

Como verás, son varios los títulos en los que podemos ver a los simios más populares de Nintendo; ¿ya te sabías todos estos ejemplos? Si no es así, te exhortamos a que busques en otros juegos, pues podrías encontrarlos en uno que no este incluído aquí. ¡Hay que tener los ojos bien abiertos!

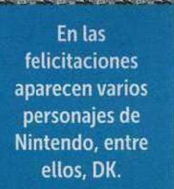
Hay varios juegos en donde Donkey Kong es reconocido ampliamente



◀ DK es el jefe secreto de este juego.

Hasta en el Game Boy





En las felicitaciones aparecen varios personajes de Nintendo, entre ellos, DK.

◄ Donkey Kong y su familia poseen datos muy interesantes.



Sólo para fans

¿En verdad te crees todo un conocedor del gran simio? ¡A ver si conoces todo lo que te vamos a decir!

Es fácil decir que lo sabes todo, pero aún teniendo mucho tiempo en el medio, hay detallitos que siguen siendo desconocidos por varios jugadores. Estamos seguros de que algunos de estos datos ya los sabrán, pero otros tal vez te sorprenderán, así que sin más preámbulos, ¡comencemos!

Donkey Kong, creado por Shigeru Miyamoto, fue todo un parteaguas en la industria de los videojuegos que marcó varias pautas para títulos posteriores no sólo de Nintendo, sino en general. Dirás que la trillada historia de cómo Nintendo y Universal tuvieron una batalla legal por el uso del concepto y similitudes de **Donkey Kong** con **King Kong** ya es algo que cualquiera sabe, pero fuera de que Nintendo ganó el "pleito", ¿sabías que la Gran N devolvió el golpe en un curioso e irónico giro?

Así es; sucede que ahora fue al revés, pues Universal fue demandado por Nintendo debido a que -ya habiendo ganado el caso de **DK/KK**-, se estipuló que el juego electrónico de **King Kong**, lanzado por la marca Tiger, infringía sobre los derechos de **Donkey Kong**.

¿Te parece difícil de creer? Pues no tanto, porque sabemos bien cómo son las cosas en el toma y daca legal, y el que puede, ¡ataca para ganar!

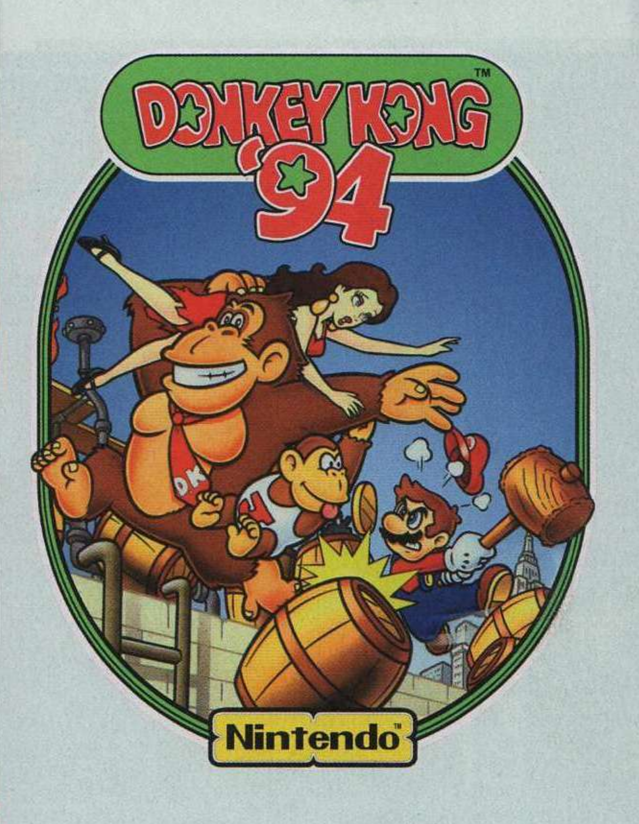
El irónico triunfo de Nintendo ayudó a impulsar más el mercado de los juegos



▲ Este es uno de los más valiosos juegos de la serie.



▲ Aquí se demuestra el porqué **Mario** es el villano desde el principio.



Donkey Kong Country fue el juego más vendido de 16 bits, ¡con alrededor de 9 millones de copias!

Hay todavía más datos que vale la pena mencionar, como lo es que el original **DK** es nada más y nada menos que **Cranky Kong**, cosa que confundió mucho a los fans por años, especialmente cuando Rare dijo que el actual **DK** era su hijo y no su nieto.

Y hablando de Rare, para crear una experiencia más real, estudiaron a gorilas en zoológicos para darle ese toque más creíble a **Donkey Kong Country**. Por otra parte, hubo un cartucho especial de competencias que hoy se vende en mucho dinero.

Lo prometido es deuda, y aquí esclareceremos el porqé decimos que **Cranky** no fue el villano de la historia, pues en el juego portátil de Game & Watch, **Donkey Kong Circus**, se puede apreciar cómo **Mario** lo obligaba a hacer peligrosos malabarismos en el circo. Esto hizo que el gorila eventualmente escapara secuestrando a **Pauline**. Tras su recaptura a manos de **Mario**, fue su hijo, **DK Junior**, quien lo salvó. ¿Quién es el malo ahora?

Donkey Kong Racing, un título de carreras en el que ibas a montar a los animales de **DKC**, fue cancelado por Rare cuando se fue a trabajar con Microsoft. Sólo hizo juegos portátiles para Nintendo tras esta decisión.

¿Qué te parecieron éstos datos? ¡Ahora puedes comentárselos a tus amigos y comparar conocimientos sobre **DK**!



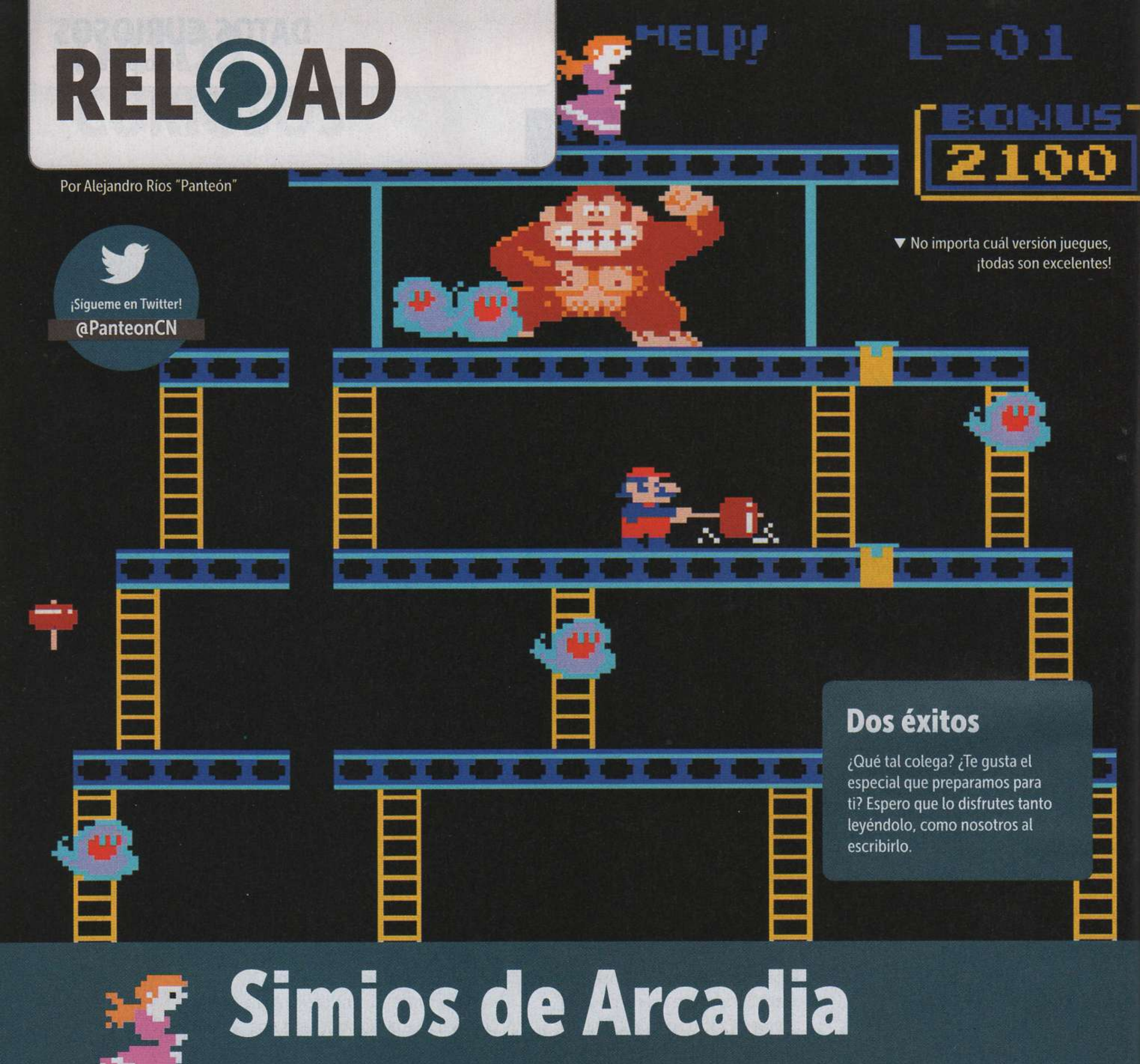
▲ **DK** es una presencia obligada en los juegos de deportes de **Mario**.

▲ **Conker** y **Banjo** aparecieron en el juego **Diddy Kong Racing**, de N64.

RELOAD

Por Alejandro Ríos "Panteón"

¡Sígueme en Twitter!
@PanteonCN



▼ No importa cuál versión juegues, ¡todas son excelentes!

Dos éxitos

¿Qué tal colega? ¿Te gusta el especial que preparamos para ti? Espero que lo disfrutes tanto leyéndolo, como nosotros al escribirlo.

Simios de Arcadia

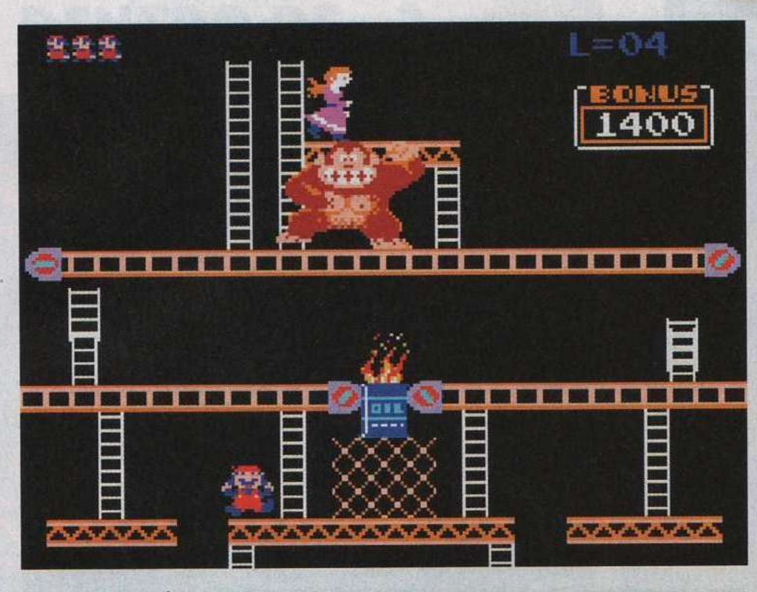
Si no tuviste oportunidad de jugarlos, aquí los revisamos

Todos los juegos de **Donkey Kong** que ahora disfrutamos se basan en los primeros que aparecieron hace ya bastantes años en las salas de máquinas que funcionaban a base de monedas o fichas; seguramente muchos han jugado las numerosas versiones y adaptaciones para NES, GB, Consola Virtual y demás, pero las originales de Arcadia tienen un sentimiento muy especial y por eso es que en esta ocasión voy a platicarte un poco más sobre de ellas, pues hoy día es algo difícil encontrarlas.

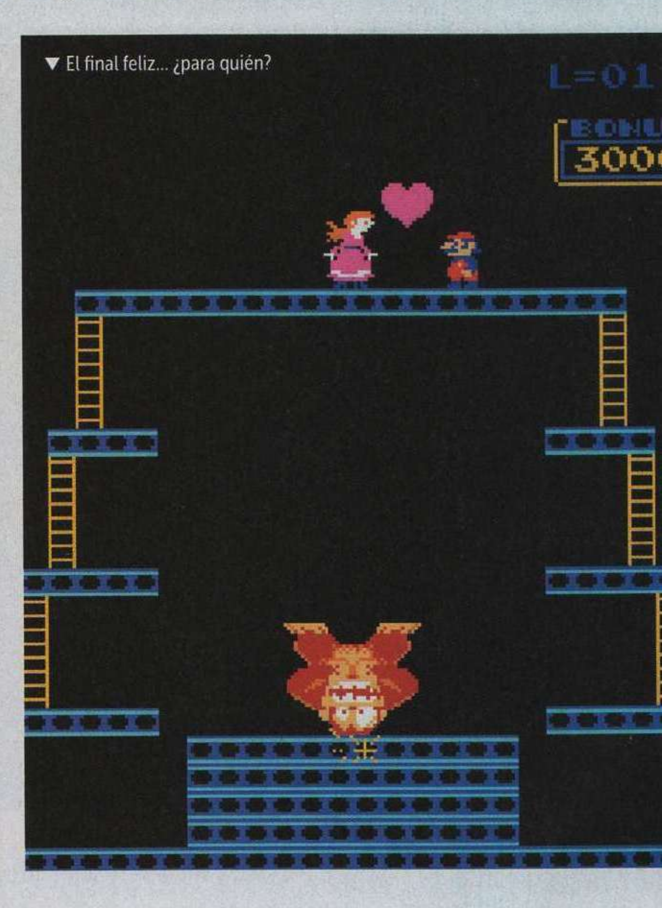
Para comenzar, te diré que por cuestiones de espacio, me enfocaré sólo en las dos más interesantes, no porque la tercera entrega sea mala o carezca de importancia, sino porque no es tan relevante para la cultura general de videojuegos. Entonces, por esta vez sólo trataremos la primera aparición de **Cranky Kong**, así como la de su hijo, el dinámico **Donkey Kong Jr.**

Enfatizo en que son las versiones de Arcadia, así que ciertas cosas no las verás si juegas las de NES, por ejemplo. Tampoco quise meterme demasiado en las otras versiones como las de Atari 2600, pues la verdad es que no tienen la calidad que las conversiones al legendario sistema de 8 bits que tan arraigado tenemos en nuestros corazones. ¿Estás listo? ¡Empecemos!

Los 80s comenzaron con dos grandes juegos que sorprendieron al mundo



◀ La segunda etapa no llegó a las versiones caseras.



▼ El final feliz... ¿para quién?



◀ Afortunadamente, en **DK Jr.**, ¡**Mario** recibe su merecido!



Donkey Kong

La burra no era arisca...



Grandioso *gameplay* que trascendió



Divertido, memorable y desafiante



Esta vez no hablaré sobre cómo inició todo, pues eso ya lo comentamos en el origen; pero sí les diré que a diferencia de lo que pudieras pensar, el "villano" de la historia no es realmente **DK**, sino ése sujeto bigotón que al final lo derriba causándole un grave daño.

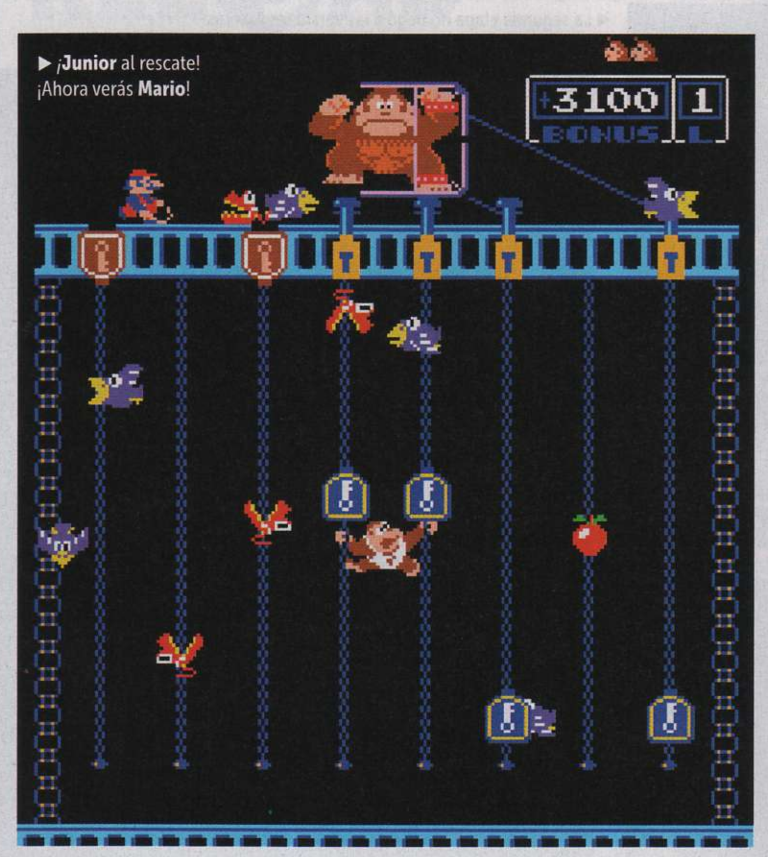
¿Te preguntas a qué me refiero? Pues es porque en un principio, Mario tenía cautivo al gorila, forzándolo a realizar peligrosos actos de malabarismo. Obviamente, esto cansó al pobre simio, quien decidió darle su merecido y escapó con la bella Pauline, todo para que ese humano aprendiera una lección. Lamentablemente, las cosas no resultaron como lo planeó, y terminó cayendo de la estructura en un trágico final que ya vimos antes en el cine.

Cabe mencionar que en esta versión hay detalles que no vimos en sus contrapartes caseras, como los gráficos más detallados, y la famosa escena donde hay bandas que transportan cemento, que fueron confundidas con pasteles. Asimismo, te van diciendo a qué altura vas (25, 50, 75 y 100 metros respectivamente), poniendo un **Donkey** sobre otro de manera muy chistosa.



Conclusión
¡Clásico!

Quitando el claro maltrato a los animales, y viendo el juego como una forma de entretenimiento (al igual que su muy controversial origen), este es un juego que planteó muchos de los básicos elementos que aún al día de hoy, siguen en el gusto de todos los jugadores. No importa qué edad tengas, ni qué tipo de títulos te agraden, ¡siempre vale la pena jugar un buen **Donkey Kong**!

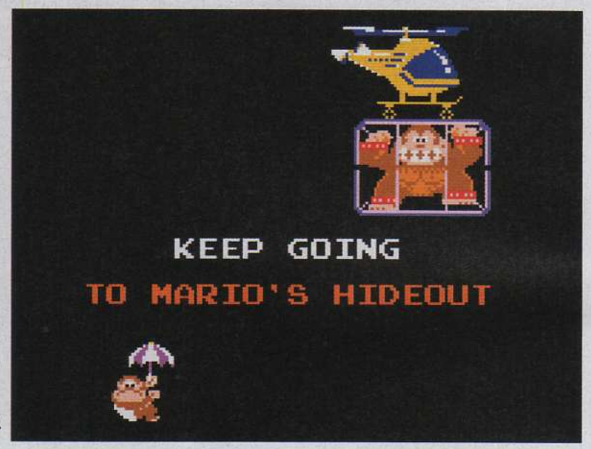


▶ **¡Junior** al rescate! ¡Ahora verás **Mario**!

▶ La versión de Arcadia tiene pantallas extras.



▲ O **Mario** puede duplicarse, o es **Luigi** con la misma ropa...





Donkey Kong Jr

Así es, Mario fue un villano al principio


Tiene un estilo más dinámico que el original


¡Es grandioso poder liberar al buen DK!



Un año más tarde, Nintendo nos presentó la secuela de su popular juego, pero esta vez no fue el sujeto de overol el protagonista, sino el mismísimo hijo del gorila, ¡así que se trata de una misión de rescate!

Como vimos en el juego pasado, el malévolo explotador de la vida salvaje se salió con la suya, y pudo recapturar al gorila; pero no contaba con que su primogénito iba a rescatarlo, y es como comienza esta nueva historia.

Al igual que en su predecesor, la versión de Arcadia tiene más pantallas en donde le dan mayor dramatismo a la trama, pues puedes ver cómo se llevan a **DK**, así como al incansable **Junior** yendo en busca de su padre. Los gráficos también son más detallados, pero afortunadamente, la versión de NES sí incluye todas las etapas de su contraparte de Arcadia, así que no sentirás que te falta algo.

Lo que sí es notablemente distinto es que en esta entrega, el final se ve completo, pues **Jr.** utiliza su gran fuerza para salvar a su papá de la caída (el plomero no tiene la misma suerte), y ambos se van muy contentos. **Mario** los persigue y recibe una merecida patada de parte del gran simio, que le enseña a no volver a maltratar a los animales para explotarlos en su circo.



Conclusión
Grandes juegos

Cierto tiempo después, apareció **Donkey Kong 3**, en el cual hay que sobrevivir a un nuevo adversario, **Stanley**, el jardinero, pero esa es otra historia. Como verás, las cosas no fueron tan agradables desde un principio, pero con el tiempo, **Donkey Kong** y **Mario** han olvidado su pasado y se han convertido en amigos, o al menos es lo que parece. Estaría genial poder tener estas entregas en la Consola Virtual, pero al menos tenemos las de NES.

▼ ¿A qué fan no le gustaría tener todos estos coleccionables?



Jungla de DK

¿Eres aficionado a tener muchas cosas de tus personajes favoritos? ¡Checa éstos ítems de DK!

De una u otra manera, a distintos niveles, a los videojugadores nos agrada tener todo tipo de artículos basados en los héroes, villanos y personajes secundarios de nuestras series de preferencia. Aquí tenemos algunos de los coleccionables que puedes encontrar del gran simio, pero definitivamente no son los únicos, pues hay una gran cantidad de ellos que puedes hallar en distintos sitios.

Claro está que por ahí hay algunos que no son oficiales, pero sabemos que si vas a invertir tu dinero en algo, lo ideal es que sea en un producto orginal, así garantizas su calidad, además de que tienen garantía, ¿o no?

Carros de control remoto, diversos coleccionables, llaveros, relojes, y muchos más, son algunos ejemplos de lo que hay circulando. Algunos de ellos son muy comunes, incluyendo los que regalan en paquetes de comida rápida, pero otros son menos sencillos de obtener, como lo son ahora los divertidos Game & Watch, pues salieron hace ya varios años, y hoy día no se venden en cualquier parte; ahora que si los encuentras, puede que sea en un tianguis o una tienda que tenga cosas viejitas. Te exhortamos a que antes de que gastes, compares precios y no entregues tu dinero sin pensar.

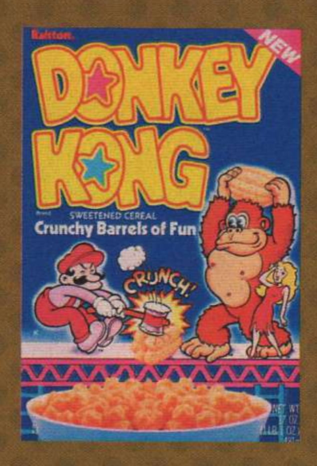
Se nota la popularidad de Donkey Kong, pues hay muchísimas cosas con su efigie



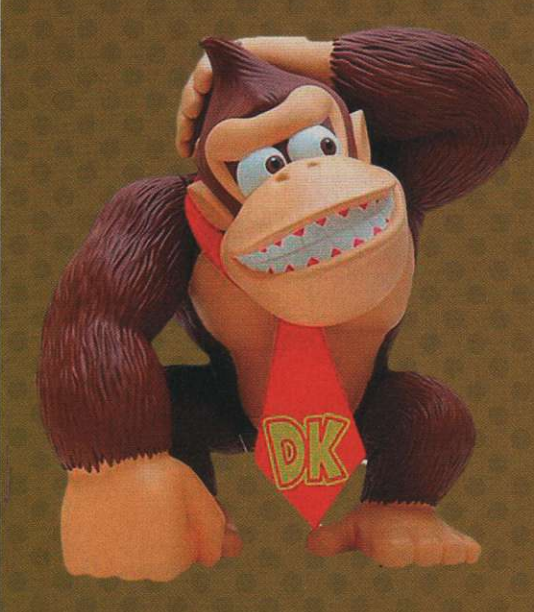
▲ ¿Un G&W de llavero? ¡Es toda una pieza de colección!

Artículos de ayer y hoy

Puede que hoy compres una figura amiibo, pero tener una caja de cereal de Donkey Kong, ¡éso no cualquiera lo tiene!



¡Un buen desayuno con cereal de **Donkey Kong**! También hubo de **Junior**. ¡**Mario** se ve muy chistoso!



Hay un sinnúmero de figuras de acción basadas en la familia Kong. Aquí te mostramos este **Donkey** con su genial sonrisa.



La marca K'NEX lanzó figuras con piezas tipo LEGO, inclusive karts.



¿Qué tal este control que regaló Nintendo Power? ¡Jugar **Donkey Kong 64** con él es toda una experiencia!

Los peluches no podían faltar, y éste es sólo uno de muchos que puedes encontrar. Hay de varios precios y tamaños.



Si te gustan los videojuegos y el Jenga, simplemente no te puede faltar ésta edición del **Donkey Kong** original. ¡Hasta salió en **The Theory of Big Bang**!

Game & Watch de colección

Hubo muchísimos tipos y ediciones, pero aquí verás tres de las más características basadas en los juegos de **DK**.

Este es uno distinto, pues se llama **Donkey Kong II**. Nota cómo los colores del diseño cambian.

Donkey Kong; inspirado en el primer título. Controlas a **Mario** en su famosa misión de rescatar a **Pauline**.

¿Qué tal éste? **Donkey Kong 3**, venía con dos controlitos que se separaban para jugar entres dos. ¡Genial!

Donkey Kong Jr.

Esta versión fue de las que no se doblaban. Parece un Game Boy Micro, ¿verdad? ¡Es hora de salvar a papá de las garras de **Mario**!



Artículos difíciles

Dentro de la parafernalia de **Donkey Kong** hay muchísimas cosas que puedes comprar. El lado malo es que como siempre, algunos de estos productos salen sólo en promociones específicas, o también están los que ya tienen mucho tiempo y por ende, son complicados de encontrar o bien, los dan a precios muy altos.

Hay de todo tipo de cosas, desde gorras, sudaderas, playeras, y por supuesto, llaveros y demás. Algunos se pueden hallar en tiendas especializadas en videojuegos, mientras que otros puedes verlos en línea.

De los más complicados son los que más tiempo tienen, como los distintos modelos de Game & Watch que salieron al mercado. También hubo esas maquinitas que funcinaban con muchas pilas tamaño C o D, que tenían palanquitas y toda la cosa. Algunas de ellas las suben en subastas en Internet, pero el problema es lo difícil de comprobar su estado, así que antes de que corras a entregar tu dinero, debes estar seguro de que es un vendedor confiable con buena reputación.

Dentro de las figuras de acción, hay de varios tipos, y también pueden encontrarse de distintas series, pues existen de las entregas originales, de **Donkey Kong Country**, y los que vienen en otros juegos, como **Mario Kart** o **Super Smash Bros.**, por citar algunos ejemplos disponibles.

Finalmente, debemos recordar que también hay versiones de los juegos que no son tan comunes, pues puedes encontrar fácilmente un **Donkey Kong Country Returns**, pero difícilmente verás un **Donkey Kong Classics**, de NES, que incluye **DK** y **DK** Jr. en un mismo cartucho. Y porqué no mencionar el educativo **Donkey Kong Jr. Math**, en el que debías hacer cuentas antes de que el segundo jugador lo hiciera. También existió el más raro: una versión de competencias de **DKC**. ¿Tienes alguna colección? ¡No dudes en compratirla con la comunidad de fans de **DK**!

No cabe duda que es uno de los personajes más icónicos de Nintendo



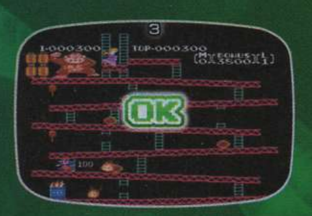
Más de K'NEX

Simios de piezas tipo LEGO

Donkey Kong y **Diddy Kong** tienen sus contrapartes de la serie K'NEX, incluso puedes comprar sus karts y motos.



DK



▲ Gamevistazo **NES Remix**. ¡Checa los retos de **DK**!



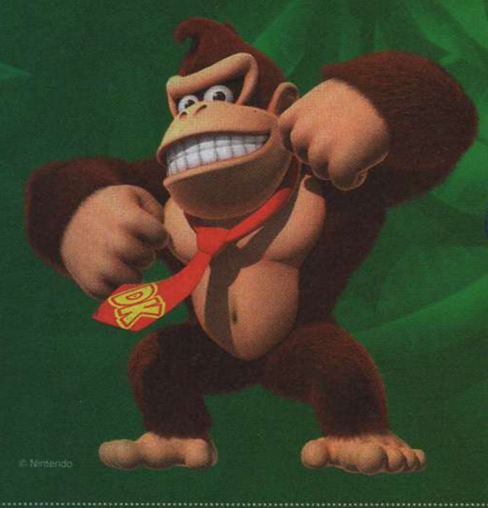
▲ Gamevistazo **DKC: TF**. ¡**Cranky** vuelve a la acción!



▲ **Donkey** debuta como peleador en **SSB** de N64.



▲ El gorila también destacó en los juegos olímpicos.

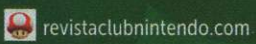


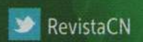


Donkey Kong

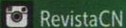
¡Suscríbete a nuestro canal!

Si quieres ver a DK en acción, entra a nuestro canal de YouTube youtube.com/RevistaCN y dale *play* a nuestros videos.

 revistaclubnintendo.com

 RevistaCN

 RevistaCN

 RevistaCN


EN FAMILIA
CON CHABELO
DOMINGOS
7 DE LA MAÑANA
KANSAS



Eres cool,
lees REN
¡!
BÚSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS
facebook.com/RevistaEresNinos • ren@editorial.televisa.com.mx
REN
¡GRATIS!
MEGAPÓSTER
BMO